



MOBILE SUIT GUNDAM
BATTLE OPERATION
MEMORIAL
VISUAL WORKS

機動戦士ガンダム バトルオペレーション
メモリアルビジュアルワークス

INDEX

MOBILE SUIT GUNDAM BATTLE OPERATION
ALL MOBILE SUIT WORKS

MOBILE SUIT GUNDAM BATTLE OPERATION

- 006 アートギャラリー
 - 006 イメージボード 012 周年イラスト
 - 014 キャンペーンイラスト 050 アノカイを探せ
 - 054 そのほかのキャンペーン 058 ラストメッセージ
- 058 ビジュアルギャラリー
 - 060 機体 080 マップ 094 アイコン
- 07 開発年表
- 100 GBO スタッフインタビュー

MOBILE SUIT GUNDAM BATTLE OPERATION 2

- 110 スターターガイド
 - 112 システム 118 ノットル
 - 124 機体紹介 128 マップ紹介
- 1-2 GBO2スタッフインタビュー
- 148 プロダクトコート解説/奥付







MOBILE SUIT GUNDAM

BATTLE OPERATION

ART GALLERY

アートギャラリー

イメージボードや、ゲーム内イベントなどで使用されたイラストを一挙掲載

PAGE:006→057





IMAGE BOARD 04

進軍

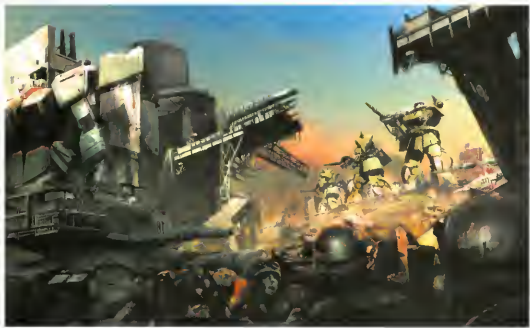


IMAGE BOARD 05

待ち伏せ

——イメージボードはいつごろ作られたのでしょうか？

徳島源彦氏（以下、敬称略）：このイラストに関しては、まさにイメージボードとして作ったものですが、開発というレベルではまだない企画段階のとき、何人かでゲームの方向性を定めようとしていたころのアートになります。そのあとスタッフが揃って開発が始まるのですが、『機動戦士ガンダム バトルオペレーション（以下、バトオペ）』って、それまであったガンダムゲームとは違うところも多く、スタッフにもイメージが伝わりづらかったんじゃないかと思ったんです。そこでイメージボードを用意して、今回の『バトオペ』でやろうとしていることを、開発スタッフがイメージとして共有しやすいようにしました。だからこのアートは『バトオペ』のイラストではなく、“当初思い描いていた新しいガンダムゲーム”を示したイメージなんです。できたらいいなと思ったことを絵にしていたので、実際の『バトオペ』とはシチュエーションが合わないところもあると思います。ただ、戦場ポートレイト的にはよくできているんじゃないかと思ったので、『バトオペ』ゲーム内でもイラストとして使っています。

用谷貴史氏：私がまだ開発に参加する前のものなので、おそらく2010年ごろに描かれたものですね。

徳島：当時はまだ『バトオペ』用の3Dモデルはなく、別の「ガンダム」ゲームのモデルでアタリをとって描かれたものです。当時意識していたのは、歩兵や戦車がいる普通の戦争にMSが介入しているというビジュアル。それぞれ視点やシチュエーションは異なりますが、MS同士が戦っている要素を歩兵が見上げているなどすべてのイメージボードになんらかの形で歩兵が描かれています。

神戸秋重氏（以下、敬称略）：『バトオペ』は開発途中に何度もゲームシステムが変わっているタイトルで、初期は、みなさんに5年間遊んでいただいたあの『バトオペ』よりも、さらに歩兵の比重が高いゲームだったんです。そのため、イメージボードは歩兵がピックアップされたものばかりになっています。

徳島：開発初期は基本プレイ無料ではなく、買い切り型のタイトルだったんです。そのころのシステムは、自分の分身である歩兵を操作してフィールド内にある戦車やMSを早いもの勝ちで手に入れて戦うというようなものでした。

神戸：いろいろとゲームシステムの根幹が変わっていく途中、座席のFPSタイトルキャンペーンに近いようなゲーム性だったこともありました。

徳島：MSのカテゴリーではなく、歩兵、戦車、MSで3つずつみが形成されていたこともありましたが、そもそも対戦要素がなくなってきたこともありました。

神戸：じつは『バトオペ』には、2008年に Xbox 360でリリースされた『ガンダム オペレーションロイ』の精神的な後継作品という一面がありました。『ガンダム オペレーションロイ』と同様に、MSと歩兵の両者にそれぞれ役割がある戦争というイメージのもと、どうすればおもしろくなるかという要素を盛り込んだといったのが『バトオペ』なんです。





2ND ANNIVERSARY

2周年イラスト



3RD ANNIVERSARY 2015 07

3周年イラスト



4TH ANNIVERSARY 2016 11

4周年イラスト



5TH ANNIVERSARY 2017

5周年イラスト

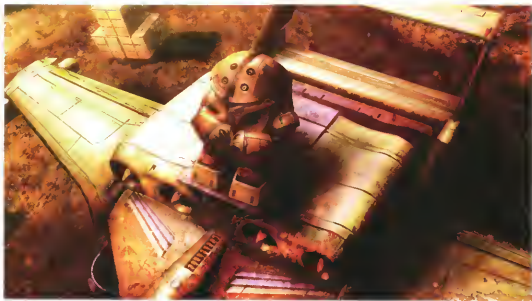


CAMPAIGN 2012 09

イベント MSの性能を活か・せぬまま死んで001! キー

ガンダムE28「解禁!

デファカスタム」解禁!



CAMPAIGN 2012 10

イベント アンガイを出して注意をそらして001! キー

アンガイ「解禁!



CAMPAIGN 2012-13

イベント どちらが真に「XAM」に認められた騎士か……勝負だ!」キャンペーン
「イフリート改」解禁!



CAMPAIN 2012

イベント EXAMが、俺を戦場に、取り

ブルーティスティーニ2号機！解禁！

ブルーティスティーニ3号機！解禁！



CAMPAIN 2017.01

イベント ジオンは、あと10年は戦える！|キャン

キャン...解禁！



CAMPAIGN 2019

イベント おいつを・ミラーを使わせて下さい！ キャンペーン
「ガンダム・バンタン」解禁！



CAMPAIGN 2019

イベント この歴史の真実を、何人たりとも消せん！ キャンペーン
「ソダ」解禁！



CAMPAIGN 2011 08

イベント リアルグレート1/144スケールモデル ガンダム試作1号機
ゼフィランサス&フルハートン 発売記念 キャンペーン
ガンダム試作1号機「解禁」



CAMPAIGN 2013 09

イベント 私を敵に回すには、君はまた、「未熟」キャンペーン
「ガンダム試作2号機(田中仕様)」解禁



CAMPAGN 2013

イベント ザクとは違うのよ! ザクとは!! キャン・
アクトザク!解禁!



CAMPAGN 2013.11

イベント これで鳴たいな! だろ、オィ! トウッ! だろ。 キャン・
ガンキャン!!解禁!



CAMPAIGN 2014-01

イベント あのモビルスーツは戦艦サイズの光束砲を持っているのか? キャンペーン
ハズレトワッ! (解禁!)



CAMPAGION 2014 01

イベント ふふふ 俺か来たから...こは、シオン野郎もこれまでに 行い キュー...
マドロック 解禁!



CAMPAGION 2014 01

イベント 圧倒的しや、いか、我が軍は キュー...
ガルハルデ 解禁!



CAMPAIGN 2014 05

イベント「ジムに取付けたハワードは、凄い出力ですよ」「キーン……
ハワードジム」解禁!



CAMPAIGN 2014 06

イベント「慌てておくれ! あたし、気が短い!」「キーン……
ケルグム指揮官用」解禁!



CAMPAIGN 2011

イベント「第13回以上、死なせる秘法」の因縁、ここで断ち切「ハセッ キョー」
「セララインホワイトアーマー」解禁!



CAMPAIGN 2014.06

イベント「超えよ未来」の「フリー」の感覚、まさしくオシンのハイス... キョー
「フリーズサブマリン」解禁!



CAMPAIGN 2014.09

イベント ラーン なかなかレインサム館、はれはれするね キャンペーン
スレイヴレイス 解禁!



CAMPAIGN 2014.09

イベント さて、ここは打せでもらおうか キャンペーン
「イフリート(ニュータイプ機)」解禁!



CAMPAIGN 20

イベント 作戦の報酬は「ムサシ・詩角 キー」
「ケルダグ」解禁!



CAMPAIGN 2014.11

イベント ……運命とは皮肉なものでも、やられるも打ち負かれない「やれ、いけ」にも「キャンパー」
「シーライン・スタンダードアーマー」解禁!



CAMPAIGN 2014 12

イベント あれはサカサ 逸馬にキレたのか、その妻は忍びん キレる
サカサ2型「解禁」



CAMPAIGN 2014

年末年始 豪華報酬キャンペーン



CAMPAIGN 2015.6

イベント 後えるのか?見掛け倒しでなびぬれぬかな キャンペーン
ニューアグ(解禁)



CAMPAIGN 2015.6

イベント ニュアグ(解禁) 後えるのか?見掛け倒しでなびぬれぬかな キャンペーン
ニューアグ(解禁)



CAMPAIGN 2015.07

イベント ドムとてこ、うさぎは出来る! キー
ドム高機動試作機「解禁」



CAMPAIGN 2015.08

イベント 戦いは 腕で決まる! 迷いのある方が負けだ! キー
ム・カスタム「解禁」



CAMPAIGN 2015.04

サービス開始1000日突破!

「週間任務・豪華報酬速カムハノウキーン」

「ガノンヤ」解禁!



CAMPAIGN 2015.05

イベント「命が散る悲しみの山」... 生きて「戦い」を「めて」みせる! キャン

「ライン・アサルトアッパー」解禁!



CAMPION 2015.05

イベント お前は「体と 心の両方」
ザクザク解禁!



CAMPION 2015.06

イベント リキルを燃せと?私に行きます! キキ
水中用ザク 解禁!



CAMPAIGN 2015

イベント 行くよ!いつものようにね! くぼって! キャンペーン
 陸戦強襲型ガンタンク_解禁!



CAMPAIGN 2015 08

イベント さすがコングだ! 何にもないぜ! キャンペーン
 ゴック!解禁!



CAMPAIGN 2015.08

イヘン! 思ったより轟炸!
装甲強化型シム! 解禁!



CAMPAIGN 2016.01

週間任務 豪華報酬キーン
カーヘラ・テトラ 先行解禁!



CAMPAIGN 015.10

イベント 来るなら来てみる! 銃身が焼けるまで撃ち続けてやる!! キー、ペー
ヘビーガンダム 解禁



CAMPAIGN 20.14

イベント 走れ!! 泡吹らせ 協力され!! キー、ペー
デザートサルグワ 解禁!



CAMPAIGN 2015.12

イベント 援護させてやるぜ! キャンペーン
フルアーマー・スレイヴ・レイス 解禁!



CAMPAIGN 2016.01

1年ぶりの豪華報酬キャンペーン
ガンダム1号機 ガンダム5号機 先行解禁!
アクト・ザク指揮官用 先行解禁!



CAMPAIGN 2016 6

イベント「カイトーの乱」が、もうすぐ「やらねえのか」か! キャン
カーベラ・サトラ」解禁!



CAMPAIGN 2016 01

イベント「旧式がバズった。こ、俺は落とさないぞ! キャン
ガンダム5号機」解禁!



CAMPAIGN 2016 03

「週刊紅務 豪華報酬キャンペーン」

「ハイゴッド」先行解禁!



CAMPAIGN 2016 04

イベント「さて、俺も終りを察しませてもらおうとするか」キャンペーン

「アクトザク指揮官用」解禁!



CAMP/IGN 2018 04

超週刊 豪華報酬キャンペーン
ガンダム試作2号機(MI-RS)解禁!

STAFF VOICE

——キャンペーン用のイラストにしても、いろいろお聞きできればと思います

舟谷貴史氏（以下、敬称略） かなりの数のキャラクターのイラストを描いたのですが、一番思い入れに残っているのは、とにかくイラストを作る時間がいかに長かったことですね。

1点につき、どのくらいの時間がかかったのでしょうか？

舟谷 イチから作るのではなく、1/10モデルに合わせてある状態で作業なので、平均1〜2日ほどですね。

具体的にどんな工程で作っていたのでしょうか？

神戸秋廣氏 バトオペの1/10モデルを写真に配置して、そのテーマをテーマに、1枚の色を揃えてイメージです。

舟谷 たしかに、レックとリムファーマーが実装された際のイベントは、神氏さんとケンカしながら録きましたよね？ 時間かなくてケンカしながら展開ラインを決めたのですが、あとで神氏さんに今回のイラストはよいねって、言われました。

——逆に力が入っているのは？

舟谷 ゲルググには時間をかけて作りましたね。試作機型ゲルググ（ニュー機）のイラストも気に入っています。

徳島雅彦氏 事々の裏面から戦場が、トレードの描かれたイラストは、いい雰囲気が出るんですよ。葛城ワカ、コロニー、ズを付けてトロンと目立つように配置するようなイラストは、バトオペらしい魅力に欠けてるかも！（笑）





CAMPAIGN 2016 08

イベント 俺は、他の誇りのために戦う! キーン

高機動型ゲルグ 解禁!



CAMPAIGN 2016 09

イベント 船むせ…あた、てれはよい、はー!! キーン

ガンダム4号機 解禁!



CAMPAIGN 2018.07

イベント 突貫します！ キーコンペ
ムインターセプトカスタム「解禁」

STAFF VOICE

——みなさんそれぞれ 気に入っているイラストをあけるとしたら？

徳島源氏氏（以下、敬称略） 高機動型ゲルググ（ニュー機）にキルマム あとハート・ノムのような戦場の1コマ、ほいイラストは好きですね。戦闘中以外を描いているものだと、なおよいです

角谷真史氏（以下、敬称略） 私はニューノグのイラストです。年末年始に「ハートベ」をプレイしながら描いていました。たしか天神さんと一緒にプレイしていて、最初の新年のあいさつは「kupa」って天神さんに向けたものでしたね。

徳島・ニューノグのイラストは付録映画っぽい雰囲気がありますね。こういう「付録」をメインにした描き方は両面映えるように、エッセンスを付けるだけでいいから昔の「カウケ」ですよ。たから角谷はこういう作りに「中からんてす（笑）」あと、角谷の好きな絵作りやよ、現れているのは「アノイ」かな。ズ

ルイ表現ですね！

神戸秋義氏（以下、敬称略） これだけ激しいメッシュ・メッシュが揃っているなか、一体何のメッシュがあるというのいいですね。私はゲマ・カスタムとE08のイラストが好きです。ハイロッドも描かれていて「ハートベ」らしきがあります。これはあまり周囲をけがずに描いていたような？

角谷 このころはちゃんと3〜4日ほど時間をもらってましたよ。

神戸 そこまでボーダーラインが牛乳まんてす。角谷は3〜4日あれば余裕で1枚のイベントイラストを休めるんだ」と！

角谷 ちなみにガンダムDXのイラストに「ミトラウマ」があるんですよ。1日で描かなくていいくらいで自宅作業をしていたら、後中の3時くらいに急遽のノブがガチャガチャになって。そこからは帰って作業にならなかつたんです。悪い図の作者がやってくる1時間おきに8時までノブがガチャガチャ

となって、そのあとに警察に駆け込みました。そんなこともあって作業の時間がなく、できなかったイラストはユーザーさんにしよばいと言われたりして、もう数々でした。ほかにも「ハートベ」には宇宙がないのに、夜間の無人都市を使って宇宙風に見せたイラストなど。本当にどのイラストにも悪い図があります。





CAMPAIGN 2016 08

イベント これは駆け引きなんだよ キャン
ガン・エーオス 解禁!



CAMPAIGN 2016 08

イベント 自分はおの武器は見えていません! キャン
ガンサーカンドム 解禁!



CAMPFIRE 2016 09

イベント 私はエアコンというのか苦手なのでなあ、キャー、ハーン
「ダグダグ」解禁!



CAMPBAGI 2016.1

イベント この方にはまだ見えていないんだぜ
ヘイルライター(ハム)がキーンヘン機体として解禁!



CAMPBAGI 2016.10

イベント 本当の機動戦闘は、こうやるんだぜ! キーンヘン
高機動型サクリレ期型、解禁!



CAMPAIGN 2016

イベント 信したあー! キー

「ガンダムEx8W R装備」解禁!



CAMPAIGN 2016 12

「年末年始 豪華報酬&カム・バックキー」

「フルアーマーガンダム外戦タイプ 先行解禁」

「高機動型ゲルググ(ユーマ機)」先行解禁!



CAMPAIGN 201701

イベント「く、来るっ! ドムが来るっ! キャン——
「リックドムII」解禁!



CAMPAIGN 201701

イベント「さらにできるようになったな、ガンダム! キャン——
「フルアーマーガンダム陸戦タイプ」解禁!



CAMPAIGN 2017

イベント「その日を覚えておいて、敵共々 キャン・ハーン」
「高機動型ケルツァ(ユーマ機) 解禁!



CAMPAIGN 2017/06

イベント「押し返せ!デュラン!! キャン・ハーン」
「ハイムライダーデュラン 解禁!



CAMPAIGN 2017 03

春の選闘任 務豪華報酬&カム・ノクキャン

「アノグガイ(クロー装備) 先行解禁!

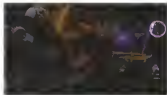
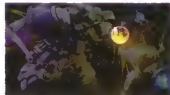
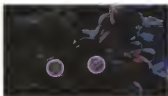


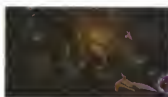
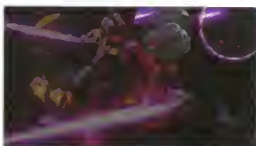
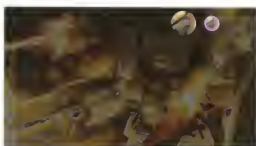
SPECIAL 2016 02

特別戦「シチュエーション」



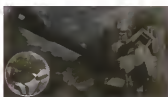
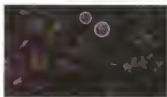
ア、カイを探せ！



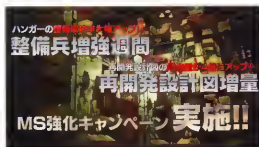
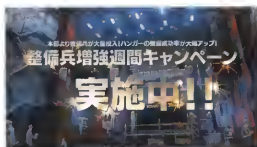
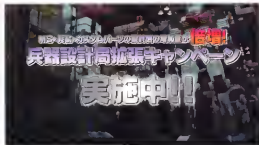




アノガイを探せ2

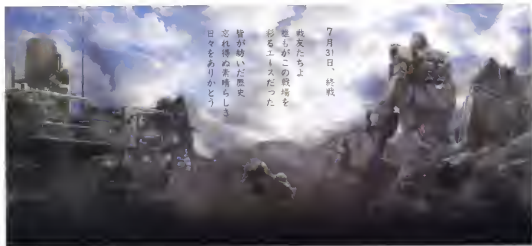








その(3)から)キャンペーン



ラストメッセージ





題字 菊池宏



題字 舟谷貴史



題字 神戸秋美



題字 徳島啓彦



題字 武田慧



題字 舟谷貴史





MOBILE SUIT GUNDAM

BATTLE OPERATION

VISUAL GALLERY

ビジュアルギャラリー

実装された機体やマップを紹介! かつての戦いの記憶がよみがえる——

PAGE:060→109



01



02



03



04



05



06



07



08

最終軍 【汎用01】

- 01 ジム
- 02 ジムSRXⅡW0版仕様
- 03 ジムW0版仕様
- 04 ジム改
- 05 ジム零式改仕様
- 06 ジム コアック
- 07 ジム ナイトメア
- 08 テザード・ジム



04

05

06



08

機体番号 [表用02]

- 01 パワー・アップ
- 02 装甲強化型
- 03 陸戦型
- 04 陸戦型ガンダム
- 05 陸戦型ガンダム (ジム)
- 06 ガンダムE2
- 07 ブルー・ディフェンダー3号機
- 08 スレイヴ・レイス



06



08

最終巻【Last Round】

- 01 ヘルツアイター
- 02 ヘルツアイター・キートン
- 03 ヘルツアイター・リット
- 04 ヘルツアイター 総合機仕様
- 05 カンケンノン軍威型D レース仕様
- 06 カンダム
- 07 G-3カンダム
- 08 フルアーマーカンダム機軸タイプ



C1



C1



D4



D5



D6

機体番号【汎用04】

C1 カンダム4号機

D2 アレンクス

D3 ノーライン スタートアップ

D4 カンダム試作1号機

D5 カンダム試作2号機 (MLRS)

D6 ヤマトF2型



13



04



05



06



08

参同軍【格闘01】

01 (先行配備) ム ファイトアーム

02 聖戦用ムム

03 ムム インターセプトカスタム

04 ムム・カークカスタム

05 ムム・カスタム

06 ムム・スライカー

07 ムム スライカー (量産機仕様)

08 ムム・トレイナー



1



54



06



05



過期票 (轉印02)

- 01 ノム・ナイトノーカ-Ⅲ
02 ノム・ライトアーマー
03 ブルーティスティニ-1号機
04 プロトタイプガンダム
05 ガンダム・ビクサー
06 ガンダム5号機
07 シーライン・ライトアーマー



04

05

06



08

源邦彦【文芸01】

01 「先行配備」機体型シム製作依頼

02 シム・キヤノン

03 シム・キヤノンII

04 シム・スナイパー

05 シム・スナイパーカスタム

06 シム・スナイパーII

07 シム・スナイパー小隊仕様

08 アクア・シム



01

02

03



04

機体番号【主役機】

- 01 超戦型ガンダム
- 02 超戦型ガンダム
- 03 ガンダム
- 04 フルアーマー・スレイブ・レイス
- 05 カンタウ
- 06 重戦型カンタウ
- 07 新戦機ガンタウ
- 08 カンタウ



01



04



05



06



07



08

連邦軍【宇宙03】

- 01 ガンキャノン
- 02 重砲型ガンキャノン
- 03 ガンキャノン-SMIL 装備
- 04 ガンキャノン 重砲型
- 05 ガンキャノンII
- 06 ガンナー-ガンダム
- 07 フルアーマー-ガンダム
- 08 ヘルム-ガンダム



01

機体番号【01】

01 ヴァロウ ク

02 ノーライム アサルト



D4

CS

08



05

例 4-10 【改错题】

- 01 ノダ
- 02 ザクII標準型
- 03 ザクII
- 04 ザクII S型
- 05 ザクII F2型
- 06 ザクII改
- 07 ザクII改 18タイプ
- 08 ザクII テザートタイプ





01



02



05



06



07



08

メカニクス [大用02]

- 01 高機動型ザク
- 02 高機動型ザク
- 03 高機動型ザクII後継型
- 04 アウト・ザク
- 05 アウト・ザクII後継型
- 06 ゴフ (V0)
- 07 ケム・カモフ
- 08 ハイゴウ



メザン軍【式用001】

01 スコ ク5型

02 ノコ ク

03 イフリート

04 トム

05 トム 豪傑増付機

06 トム・ローレン

07 トフリン

08 リグ・トム3



01



02



04



05



06



07



08

ンオン軍 【汎用04】

01 ヘズントワシ

02 カンヤ

03 ケルグ

04 先手量産型ケルグ

05 無敵型ケルグ (VQ)

06 コーエー量産ケルグ

07 高機動型ケルグ

08 高機動型ケルグ (VQ)



ノサン画【九用05】

01 高機能型ケルケダ（ユーモア種）

02 ゲルググ」

03 ガルパブルディン

Q4 ケンブリッジ

06 ブルーディスティニー-2号機

08 ハイムライダー (WG)

07 カンダム試作2号機 (8日仕様)

08 ガーヘラ・テトラ



04

05

06



08

シオン軍【格闘科】

- 01 「五社」配備 ザクⅡF8型
- 02 ザク
- 03 ザクⅡF8型
- 04 ザクⅡF8型 〆〆 マノバカ機
- 05 グフ
- 06 グフ・カスタム
- 07 コイグ
- 08 ア・カイ



04

06



08

ガンダム 【機体02】

- 01 ア クカイ クロー（装備）
- 02 スゴロク
- 03 ラムズコック
- 04 スゴロク
- 05 イフリート（シャイナイト）
- 06 イフリート改
- 07 イフリート・ナノ
- 08 トム・モーター（製作機）



01



05

メカニクス【機體】

- 01 キトン
- 02 キトン・エーヴォス
- 03 ケルグワ
- 04 ケルグワM
- 05 アザート ケルグワ



01



02



04



05



06



08

メオウ軍【主戦01】

- 01 メイプル機 サウ 重武装仕様
- 02 サウ1 ナイバータイプ
- 03 サウ2 ナイバータイプ指揮官用
- 04 サウ3 重武装仕様
- 05 サウ・キャノン
- 06 サウ キーノン ツレ トタイプ
- 07 サウハーブキャノン
- 08 サウラング 砲撃仕様



01



03



04



05



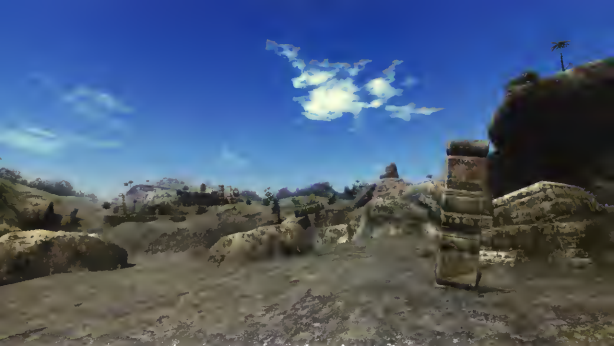
06



08

ノーマル【実機02】

- 01 本機用ザク
- 02 ノーマル
- 03 ノーマル
- 04 新機型ザク
- 05 新機型ザク
- 06 ザク
- 07 ザク
- 08 ザク



山岳地帯

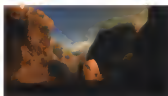
01716



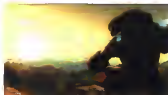
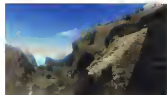
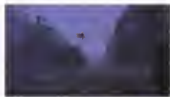
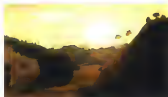
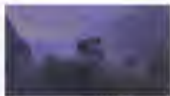
Situation 1

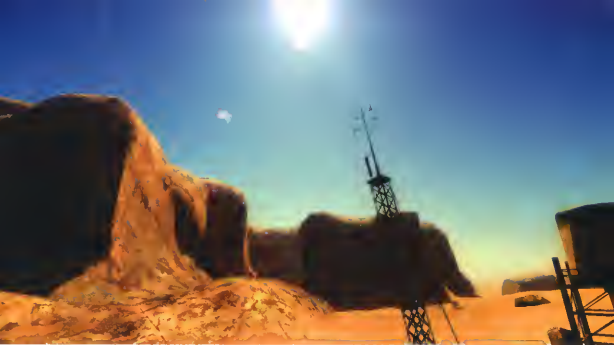


Situation 2

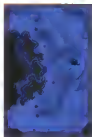


Situation 3

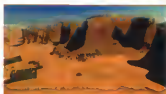
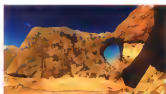




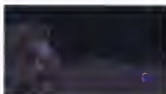
砂漠地帯



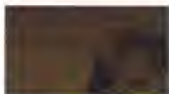
Scenario 砂

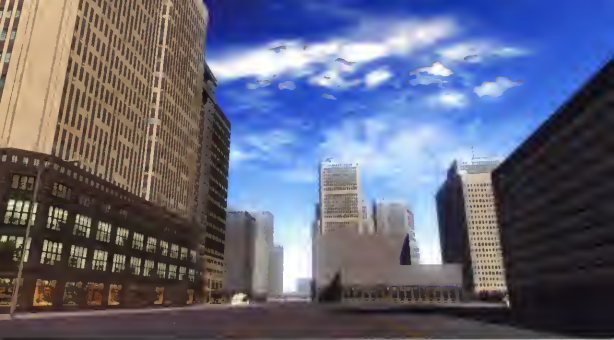


Situation 砂



Situation 砂嵐





無人都市

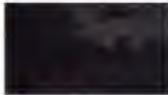
0104



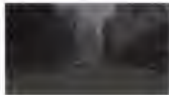
Situation 1



Situation 2

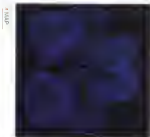


Situation 3





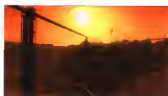
探掘所



Situation ①

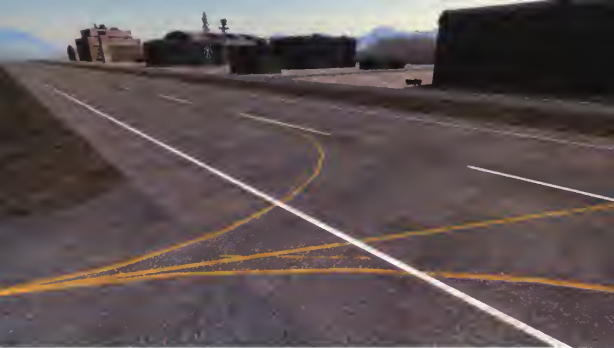


Situation ②

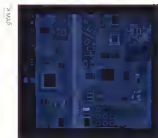


Situation ③





軍事基地



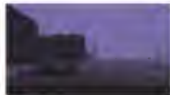
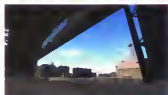
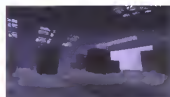
Situation 1/1



Situation 2/1



Situation 3/1

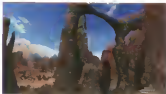
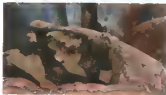
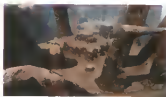




峡谷



Situation 峡谷



Situation 悬崖

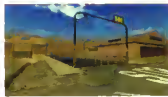
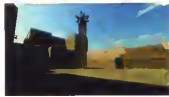
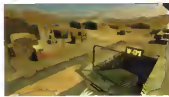
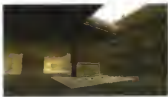
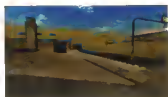
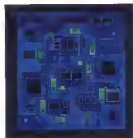


Situation 洞



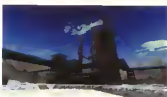
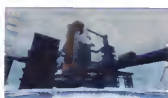
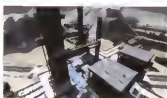
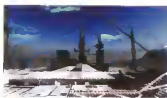
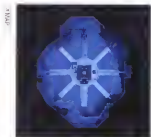


補給基地



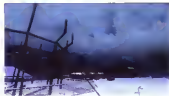
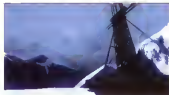
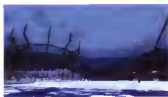
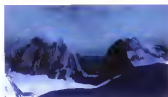


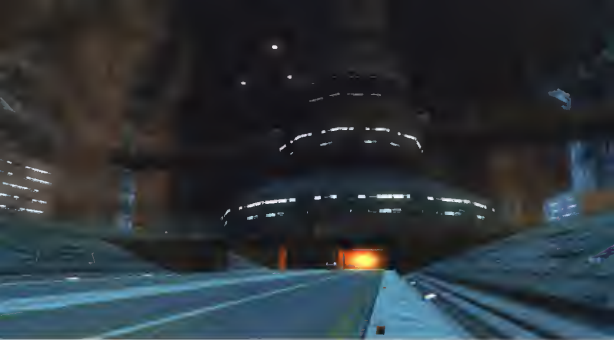
北極基地





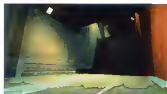
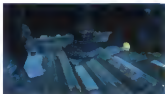
北極基地(沿岸)





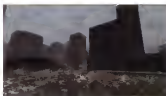
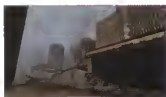
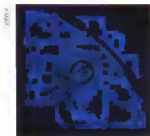
地下基地

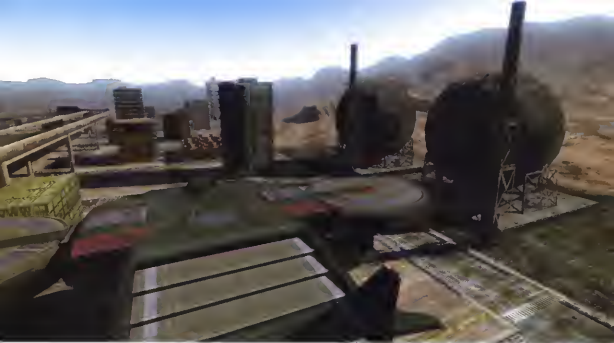
3/400



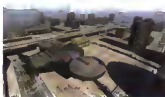
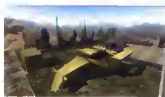
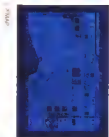


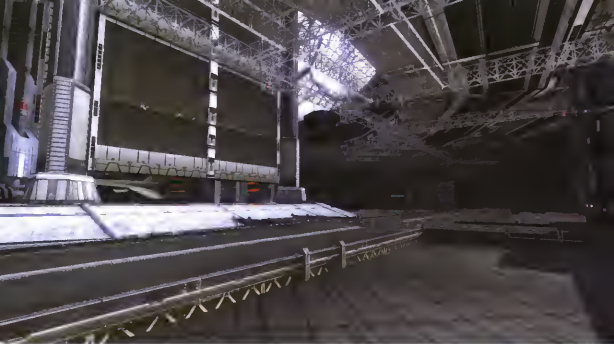
廢墟都市





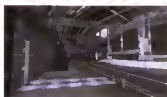
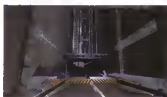
鉾山都市





要塞内部

2F 3F 4F





中継地点

パイロット(連隊軍)



パイロット(ノオン軍)



マゼラ・アタック



61式戦車



ワッパ

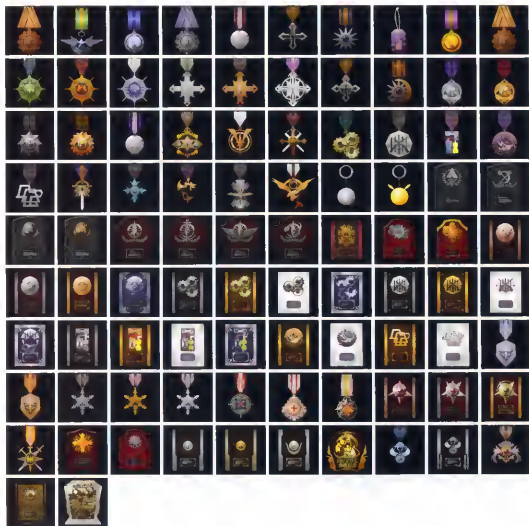


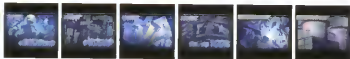












機動戦士ガンダムバトルオペレーション 開発年表

2012.03-2014.11

2012年 3月	ver.0	クローストβテスト スタート ※10000人のプレイヤー限定で3日間行われ、
4月	βテスト 後述に大規模 改修	<p>システム βテストの感想を踏まえて、改善点を大規模に改善。 事前登録キャンペーンを実施 ※サービス開始時に、「先行配信」シム・ライトア・マー」「先行配信」ザウイ P8型」が使用可能になる。 MS 「先行配信」ザウイ 重傷版仕様」が先行配信。 ※2012年6月25日に発売される、機軸戦士カンダム バトルオペレーション バトロ・リットマニュアル 付属 MS 「先行配信」近視型シム WR仕様」が先行配信。 ※2012年6月28日に発売される、機軸戦士カンダム バトルオペレーション マスターガイド 付属</p>
7月	ver.1.00	<p>正式サービス スタート！ MS 「砂漠地帯」MAPの追加。 MS 山岳地帯 夕方」MAPの追加 はじめてのイベント「海軍薄しそにやってんの」 キャンペーンを実施！ MS カンケヤン SM4 装備」が解禁！ MS ザウイ キャンオン「フビ、ドライブ」が解禁！ MS 「砂漠地帯、夜」MAPの追加。 MS 山岳地帯「濃霧」MAPの追加。 MS 無人都市「夜」MAPの追加。</p>
8月	ver.1.02	<p>アップデートファイル配信 Ver1.02 MS 「カンダム」が解禁！ MS 「先行量産型ケルワグ」が解禁！ MS シム機「陸戦型カンダム WR仕様」が解禁！ MS シム機（重傷版仕様）「ザウイ改」が解禁！ MS カスタムパーツの装備セット機能を追加！ MS キョウ・インホーム内の「強制退出時間」を強化！ MS 船尾シャットの装備補正数値を3→1に変更 MS 「砂漠地帯（砂嵐）」MAPの追加！ 「機軸部隊派遣キャンペーン」を実施。 MS 無人都市（昼）MAPの追加！ MS 無人都市（夜）MAPの追加！</p>
9月	ver.1.03	<p>アップデートファイル配信 Ver1.03 MS 「セ・ブダータのハックアップ機能」を追加！ MS 無人都市（両天）MAPの追加！ イベント「MSの性能を活かせるまで死んでゆけ！」 キャンペーンを実施！ MS カンダム E6d」が解禁！ MS クワ・カスタム」が解禁！ MS 量産型カンケヤン」ザウイ」が解禁！ 「機軸部隊派遣キャンペーン」を実施！（2回目） MS ノー・マステスティア1号機」が解禁！ ※2012年9月27日に発売される SD カンダム ゴン・イレノ・バウワールト の初回限定特典</p>
10月	ver.1.04	<p>アップデートファイル配信 Ver1.04 MS シム機「バナルール」WR仕様」が解禁！ MS シム機「バナルールのルール」新装実装仕様」の実装！ MS シム機「スナイパー」シム・コメント」陸戦型ケルワグ」が解禁！ MS 「砂漠地帯」MAPの追加！ MS 各種ボーナスが発生する「Lucky!バロ」が実装！ MS 自分を閉じたプレイヤー表示「戦術の実装！ MS 「船尾メ・セーション変更」機能が実装！ イベント「アノカイを出して注意をそらしてくれ！（シヤア）」 キャンペーンを実施！ MS ア・ガイ」が解禁！</p>
	ver.1.05	<p>アップデートファイル配信 Ver1.05 MS シム機「ストライカー」シム・トロローヘ」が解禁！ イベント「海軍薄しそにやってんの」キャンペーンを実施！（2回目） イベント「どちらが真に近XAMに認められた騎士かー勝負だ！」 キャンペーンを実施！ MS イブリン・ト改」が解禁！ MS 砲戦型カンダム シム機」；量産型カンタンク」ケルワグ」が解禁！ 「機軸部隊派遣キャンペーン」を実施！（3回目） PlayStation Awards 2012」を大賞受賞！</p>
12月		

2013年 10月	ver.1.06	<p>アップデートファイル配信 Ver1.06</p> <p>修正 「ラスト制圧」バトルが可能に！</p> <p>追加 「フス」一部の上位レベルの機体・主兵器も 開発ギョウでも開発可能に！</p> <p>システム 遠発ポイントを出撃エネルギーと交換できる機能の実装！</p> <p>システム 遠征回線網に新たなボス「Over7」が実装！</p> <p>システム フォースターをさらに、使いやすく変更！</p> <p>イベント「EXAMが、俺を戦場に躍り立てる…」</p> <p>キャンペーンを実施！</p> <p>MS フルーツ・スティニー2号機 が解禁！</p> <p>MS フルーツ・スティニー3号機 が解禁！</p>
	ver.1.07	<p>アップデートファイル配信 Ver1.07</p> <p>「クリスマス限定デカール」を配信！</p> <p>MS ノム スナイパー WDR型仕様 「サク」 スナイパータイプ指揮官用 が解禁！</p> <p>「年末年始は！ハロ！ケンキ！ケンキ！キャンペーン」を実施！</p> <p>イベント「シノハラ、とは20年は戦える！」キャンペーンを実施！</p> <p>MS 「ギャン」が解禁！</p> <p>MS ノムWDR仕様 「サク」改（Bタイプ）が解禁！</p> <p>「兵器設計局拡張キャンペーン」を実施！</p>
	2月	<p>ver.1.08</p> <p>アップデートファイル配信 Ver1.08</p> <p>システム スロット強化バナーカード が実装！</p> <p>マップ 「軍事基地」MAPの追加！</p> <p>修正 「フレイドロ」駆装機強化が実装！</p> <p>修正 「騎乗セト」機強化が実装！</p> <p>修正 難易度入によるステータス修正 機強化が実装！</p> <p>修正 特装 の方法をさらに、使いやすく変更！</p> <p>「バレンタインデープレゼントキャンペーン」を実施！</p> <p>イベント「どちらが真にEXAMに認められた騎士か――歴戦した」</p> <p>キャンペーンを実施！（2回目）</p> <p>MS 「フルアーマーガンダム」 「ケルクウ・キャノン」 が解禁！</p> <p>修正 「探照所（タウ）」MAPの追加！</p>
	3月	<p>イベント「あいつを―ビシクルをばせせて下さい」</p> <p>キャンペーンを実施！</p> <p>MS カンダム・ビクーン が解禁！</p> <p>PlayStation Storeにて基本モビルスーツパック配信！</p> <p>MS 「先行配信」ノム・ファイトアーマー」「先行配信」サクB FS型 を再び配信！</p>
	ver.1.09	<p>アップデートファイル配信 Ver1.09</p> <p>システム 全機体を開発できる「機体データ」画面が追加！</p> <p>システム 遠征しなくても効果が発動する呼び名「敵軍」が実装！</p> <p>MS ノム・ナイトガンカーB「サク」FS型 ノム マサナ方機！ が解禁！</p> <p>※2013年3月26日に発売された 機体戦士ガンダムMSV R ノンローライティンの標準 6巻 機体戦士ガンダムMSV R 宇宙世紀連邦対紅蓮のメッソ・マツカ 1巻の初回購入特典</p> <p>「増設部隊派遣キャンペーン」を実施！（4回目）</p> <p>MS カンキキャノン機装型「フリード」が解禁！</p> <p>修正 「探照所（探照）」MAPの追加！</p>
4月	ver.1.10	<p>アップデートファイル配信 Ver1.10</p> <p>システム ルーム総統ボナスが実装！</p> <p>システム 演習場 自由行動！ が実装！</p> <p>システム 「戦術放棄によるヘルツォーグ」が実装！</p> <p>修正 「地獄インフォーマション」機強化が実装！</p> <p>修正 「軍事基地」連戦！MAPの追加！</p> <p>イベント「この歴史の真実は、何人たりとも満たせない…」</p> <p>キャンペーンを実施！</p> <p>MS ノム が解禁！</p>
	5月	<p>「AQ」ケンキ！ケンキ！キャンペーン」を実施！（2回目）</p> <p>イベント「マクネット・コーディング急げ！」キャンペーンを実施！</p> <p>MS G 3カンダム が解禁！</p> <p>MS ノム高角地性機「トワフ」が解禁！</p> <p>修正 機体戦士ガンダムバトルオペレーション サポートアプリとの連携が可能に！</p> <p>イベント「EXAMが、俺を戦場に躍り立てる…」</p> <p>キャンペーンを実施！（2回目）</p>

8月	ver.11	アップデートファイル配信 Ver.11 MS 戦を優勝した新ルール「エー」が実装 MS 戦「終焉」MAPの追加 システム ランキングが実装 システム 少将 迎撃を解禁 システム 砲台連射時のスコア算出方法が変更 イベント「誰ひける者のために〜」キャンペーンを実施 MS エレマス「ケッパフ」が解禁 7月 サービス開始1年実装「アツのありがとうキャンペーン」を実施 イベント「リアルワーク1/144スカルモデル ガンダム試作1号機モビルスーツス&アルバニア発売記念」キャンペーンを実施 MS カンダム試作1号機「BB仕様」が解禁 MS 陸戦型ケルクM指揮官用が解禁 8月 ver.112 アップデートファイル配信 Ver.12 MS 「お気に入りリスト機能」が実装 MS ナビゲーション「ザフ・テラートタイプ」が解禁 「機動部隊派遣キャンペーン」を実施（6回目） 9月 イベント「私を誰に回すには、君はまた〜未熟〜」キャンペーンを実施 MS カンダム試作2号機「BB仕様」が解禁 「ハロ！ケンキ！ケンキ！キャンペーン」を実施（3回目） ver.113 アップデートファイル配信 Ver.13 イベント戦「こいつは…エースだ！」を実施 ※約2週間、遅く 無制限ラングバトルが繰り広げられた 上位プレイヤーには 連続ボーナスの効果がアプする特別なエンブレムが授けられた MS ノム・カートのカスタム「ケルクM」が解禁 MS 「ランダムマップ」を追加 システム 戦時（雨天）MAPの追加 システム ノム カート プリントホーナス が追加 システム キャッシュ ン中のみ受動する テ プリント時の戦い ホーナスが追加 システム アゴア更新時にラングバトルを解禁 10月 イベント「サクとは違うのよ！サクとは〜」キャンペーンを実施 MS アフト・サク が解禁 ver.114 アップデートファイル配信 Ver.14 MS 機動部隊基地 MAPの追加 11月 イベント「わたしのガンダムが〜」キャンペーンを実施 イベント「これで出たらなかったら、オメデトウってところだな」キャンペーンを実施 MS カンキョーノロ が解禁 12月 「機動部隊派遣キャンペーン」を実施 ver.115 アップデートファイル配信 Ver.15 MS 戦時 砲撃が実装 MS 砲撃基地 MAPの追加 MS ノムSC 小隊小隊仕様「ラムスコ」が解禁 「機動部隊派遣キャンペーン」を実施（6回目） イベント「ここを止めたら、自分も自分と無くなっちゃう！」キャンペーンを実施 MS マトロ ク「ハネメント」が先行解禁 MS 軍事基地 方角」MAPの追加 2014年 1月 イベント「あのモビルスーツは戦艦連中のヒムラギを持っていくのか？」キャンペーンを実施 MS ニュートンが解禁 イベント「ふふ〜俺が来たからには、シオン野郎もこれまで行くぞ！」キャンペーンを実施 MS マトロ クが解禁 MS ノコ が解禁 2月 ver.116 アップデートファイル配信 Ver.16 システム 特別報告書！が実装 「特別報告書発表キャンペーン」を実施 MS 戦時中のメンバーリストからより便利に MS 部隊カラーを 追加 MS ランクアップ レムに「定型文チャットリスト」を実装
----	--------	--

イベント「狂気のしゃないか、我が軍は〜」キャンペーンを実施 MS カルバルティの が解禁 3月 「機動部隊派遣キャンペーン」を実施（7回目） ver.117 アップデートファイル配信 Ver.17 MS 砲撃基地MAPを追加 「100万ダウンロード実装！ありがとう」キャンペーンを実施 ユーザー投票により「開発ポイントで開発可能」できる機体を開放 「ハロ！ケンキ！ケンキ！キャンペーン」を実施（4回目） 4月 「機動部隊派遣キャンペーン」を実施（2回目） ver.118 アップデートファイル配信 Ver.18 システム 砲撃交戦戦 での砲撃士のバトルが可能に MS アウア・ノム「キケン」が解禁 MS 戦時中のチャットバナーが増加 5月 イベント「ジムに取付けたバクバクは、遅い出力ですよ〜」キャンペーンを実施 MS ハワード・ノム が解禁 イベント「僕でてくれ、あたしを愛が欲しい〜」キャンペーンを実施 MS ケルクM指揮官用 が解禁 MS ハイルライダー が解禁 ※2014年5月29日に発売された 機動戦士ガンダム サイトストーリー の初回特典 6月 ver.119 「機動部隊派遣キャンペーン」を実施（8回目） アップデートファイル配信 Ver.19 システム バトルメモリー が実装 MS 地下基地 MAPの追加 システム 砲撃基地 砲撃を解禁 システム ノムカで、連続砲撃が可能に 7月 ver.120 サービス開始2年実装「アツのありがとうキャンペーン」を実施 アップデートファイル配信 Ver.20 「2周年記念企画 開発スタッフ vs バトオペユーザー対戦配信番組」を配信 ※バトオペユーザーと開発スタッフとの対戦が4週連続で生放送された イベント「部下をこれ以上、死なせるものか！この凶弾、ここで断ち切ってみよう！」キャンペーンを実施 MS ニューライン・ワイドアーマー が解禁 8月 イベント「迎えに来たぞ、イフリート。この感覚、まさにシオンのMS〜」キャンペーンを実施 MS イフリート・ナハド が解禁 「特別報告書発表キャンペーン」を実施（2回目） イベント「ラッ、なかなかのハンサム様、ははははするねえ」キャンペーンを実施 MS スレイヴ・レイス が解禁 9月 ver.121 アップデートファイル配信 Ver.21 MS 戦時中のラッを改善 MS フライヘットルールの強制演出を無効に MS アイテムの評価表示を切り替え可能に MS 戦時中のキャンペーンが解禁 システム ランクアップホーナスを強化 イベント「さて、ここは任せてもらうか」キャンペーンを実施 MS イフリート・ナイト機 が解禁 10月 「機動部隊派遣キャンペーン」を実施 MS カンク・ノロ「砲撃基地砲撃」が解禁 イベント「作戦のコードネームはルビコン計画」キャンペーンを実施 MS ケルクM が解禁 ver.122 アップデートファイル配信 Ver.22 「機動部隊派遣キャンペーン」を実施 第2回イベント戦「こいつは…エースだ！」を解禁 ※約2週間、遅く 無制限ラングバトルが繰り広げられた ランキングは 随時特別に集計されるように改善
--

機動戦士ガンダムノットルオペレーション 開発年表

2014.11-2017.7

2019年 11月	イベント「運命とは皮肉なもの。でも、やられるわけにはいかない。…やらないわけにも」キャンペーンを実施！ MS シュライン・スタンダードアーマー が解禁！	6月	ver.1.28	アップデートファイル配信 Ver.1.28 システム マインドに「スキキ」を追加！ システム マインドに「高ケン出撃」を追加！ システム 山田新市 MAPの追加！ システム 再開発の「砂の低減」が可能に！	
12月	イベント「あれはサクが！…津路に下ったのか…その姿は忍びん」キャンペーンを実施！ MS サクをF2型 が解禁！	7月		イベント「生き返る戦士と？私はいきまします！」キャンペーンを実施！ MS 水中潜行サク が解禁！	
	ver.1.23	アップデートファイル配信 Ver.1.23 システム 「週間任務」が追加！ システム 「南緯都市」MAPの追加！ システム スターを一度に複数回使用できるように改善！ システム スターコピープリントボーナスを強化！ 機能 ファンタック上陸者の戦術戦略機軸を追加！ 機能 自軍情報を最初から表示可能に！ 機能 MS以外に搭乗時のアイコンを改善！			
2019年 1月	「年末年始 豪華報酬キャンペーン」を実施！ イベント「使えるのか？見損け倒してなけりゃいいかな」キャンペーンを実施！ MS シュア ク が解禁！ MS カトール専用ゲルグク が解禁！ ※2015年1月26日に発売された 機動戦士ガンダム0083 REBEL-LION 4巻の初回生産特典 イベント「ええいつかこう連れてきてはキャンガムが…」キャンペーンを実施！ MS シム キャンジョウ が解禁！		ver.1.27	アップデートファイル配信 Ver.1.27 ルール ルームルール「フーンク」「制圧戦」エースマン予 を省略！ システム 非兵支援ボーナス が追加！ イベント「さすがコックた…何ともないぞ！」キャンペーンを実施！ MS コク が解禁！ 「サマーキャンペーン」を実施！ MS 難用（？）が週間任務専用設計図として登場！ イベント戦「こいつらは…エースだ！」を開催！ ※週末限定の短期決戦ファンタックバトルが開催された！ MS スコク ク5型 が解禁！ ※2015年8月26日に発売された 機動戦士ガンダム Define 10巻の初回生産特典 イベント「思ったより重なりず、いいな？」キャンペーンを実施！ MS 後方強化型シム が解禁！	
2月	イベント「トムとてこういう芸当は出来る！」キャンペーンを実施！ MS トム高級機試作機 が解禁！ MS バルライダー・キャバリー が解禁！ ※2015年2月26日に発売された 機動戦士ガンダム外伝 ミネンクリック 2巻の初回生産特典				
	ver.1.24	アップデートファイル配信 Ver.1.24 システム 高強要 が追加！ 機能 無人都市「砂漠地帯」「暗黒所」「融合」「北極基地」「地下基地」MAPを調整！ 「週末限定！再開発支援キャンペーン」実施！ イベント「戦いは一瞬で決まる！…速いのある方が負けた！」キャンペーンを実施！ MS ム・カスラム が解禁！ システム 週間任務専用設計図が追加！ MS サリドFS型「ジュノ」モノカ機 が週間任務専用設計図として登場！	9月		「新反乱艦艇キャンペーン」を実施！ 「週間任務 豪華報酬キャンペーン」を実施！ MS カーハラ テトラ が先行解禁！ MS 高級機型ケルグク（VO）が解禁！ ※2015年8月26日に発売された 機動戦士ガンダム外伝 ミネンクリック 3巻の初回生産特典 イベント「来るなら突いてみる！敵身が焼けるまで事しかけてやる！」キャンペーンを実施！ MS ヒュー・ガンダム が解禁！
3月			ver.1.26	アップデートファイル配信 Ver.1.26 ルール 新たなルール「空襲戦」が実装！ 機能 無人都市S「北極基地 両天」MAPの追加！ 「東洋戦果報告記念キャンペーン」を実施！ MS シム トレーサー が週間任務専用設計図として登場！ 機能 地下基地S MAPの追加！ 「聖域兵器増援週間キャンペーン」を実施！ イベント「津路に一敗吹かせる……協力されたい！」キャンペーンを実施！ 機能 デザート・ケルグク が解禁！ MS HG スキン が実装！	
4月	ver.1.25	アップデートファイル配信 Ver.1.25 サービス開始1000日突破！「週間任務 豪華報酬カムバックキャンペーン」を実施！ MS カンシャ が解禁！ システム 週間任務の初日ボーナスを追加！ システム 週間任務の種類を追加！ システム 特殊指令書の種類を追加！ 機能 ノビ特時の機軸戦略の確率が容易に！ 機能 「補給基地」MAPを調整！ 「週末限定！聖域兵器大増援キャンペーン」を実施！ ※週末1000日突破記念と「ハンカが過去最高の整備状況」			
			ver.1.29	アップデートファイル配信 Ver.1.29 システム 「複製戦」が実装！ 機能 北極基地「点検」MAPの追加！ 機能 「コロ」拡張ハンガー」を大幅調整！ 「年末年始 豪華報酬キャンペーン」を実施！ MS カンダム4号機「カンダム5号機」「アクト・サク指揮官機」が先行解禁！ イベント「ガイトレにコンなんが出ます！やられたいのか！」キャンペーンを実施！ MS カーハラ テトラ が解禁！ MS ザク「指揮官機」が週間任務専用設計図として登場！ イベント「旧式がいってきたって、俺は渾とせなせん！」キャンペーンを実施！ MS カンダム5号機 が解禁！	
5月	ゴールデンウィーク限定！「WP増援キャンペーン」を実施！ システム 降参カスターハニー リソースが追加！ イベント「お前は一体どっちの味方だ！」キャンペーンを実施！ MS サクをF2型 が解禁！		2019年 1月		

2月	ver 1.30	<p>アップデートファイル配信 Ver1.30</p> <p>新システム 特別戦、シミュレーションバトルを追加！</p> <p>新機能 ルーム作成時のルール設定に「連合戦」を追加！</p> <p>「整備員増強週間キャンペーン」を実施！</p> <p>MS カッター専用ケルクラが過関任務専用設計図として登場！</p> <p>イベント「戦わずに逃げる！それが最高の選択だ！」キャンペーンを実施！</p> <p>MS 高機動型ザク が解禁！</p> <p>新機能 悪ゲイン出撃」を常設化！</p>
3月		<p>イベント「こいつが、俺達にとっての死神ってわけか…」キャンペーンを実施！</p> <p>MS バイエルライダー」がキャンペーン機体として解禁！</p> <p>MS バイエルライダー・キャパルリ」が過関任務専用設計図として登場！</p> <p>「過関任務 書庫報酬キャンペーン」を実施！</p> <p>MS ハイコロフ」が先行解禁！</p> <p>MS バイエルライダー（VG）」が解禁！</p> <p>や2016年3月26日に発売される 機動戦士ガンダム外伝 シン クリニック 4巻の初版生産特典</p> <p>MS 高機動型ケルクラ（VG）が過関任務専用設計図として登場！</p>
4月		<p>イベント「さて、俺も参りを差し込ませてもらうとするか」キャンペーンを実施！</p> <p>MS アフト・サウ指揮官用」が解禁！</p>
	ver 1.31	<p>アップデートファイル配信 Ver1.31</p> <p>新システム シミュレーションバトル」を新設化！</p> <p>新システム ルームの機体 作成時に「サムモ」を選択！</p> <p>新機能 砂漠地帯」「採掘所」「通事基地」「通事基地」に整備基地（おぼし）MAPを調整！</p> <p>新機能 ロボ」強化ハンカール」増量！報酬を追加！</p> <p>「過関任務 書庫報酬キャンペーン」を実施！</p> <p>MS カンダム試作2号機（MLRS）」が解禁！</p> <p>イベント「俺は、俺の誇りのために戦う！」キャンペーンを実施！</p> <p>MS 高機動型ケルクラ」が解禁！</p> <p>イベント「面むせ…満ちてくれよ！いっけー！」キャンペーンを実施！</p> <p>MS カンダム4号機」が解禁！</p>
5月		<p>イベント「悪かったな、あと1機でエースなのによ」キャンペーンを実施！</p> <p>MS ハイコロフ」が解禁！</p>
6月		<p>アップデートファイル配信 Ver1.32</p> <p>新システム 書庫内蔵」MAPを追加！</p> <p>サービス開始4周年突っ！4周年突っありかとうキャンペーン」を実施！</p> <p>イベント「実質しますっ！」キャンペーンを実施！</p> <p>MS シン インターセフトカスタム」が解禁！</p> <p>イベント「これは騙け引きなのだよ」キャンペーンを実施！</p> <p>MS キャン エーオーフ」が解禁！</p> <p>MS アフ（VD）」が過関任務専用設計図として登場！</p> <p>「サマーキャンペーン」を実施！</p> <p>イベント「自分はこの武器は見えてません！」キャンペーンを実施！</p> <p>MS カンタン・カンダム」が解禁！</p> <p>イベント「私はエアコンというのが苦手でしてな」キャンペーンを実施！</p> <p>MS ケルクラG」が解禁！</p>
7月		
8月		
9月		
	ver 1.33	<p>アップデートファイル配信 Ver1.33</p> <p>新システム 攻撃戦」に45%を追加！</p> <p>新機能 スタムハンカールの「コヒ」もバースト、機能を追加！</p> <p>「過関任務 書庫報酬キャンペーン」を実施！</p> <p>MS ヒルミ」が過関任務専用設計図として登場！</p> <p>「秋のミッシングクリンクキャンペーン」を実施！</p> <p>イベント「やはり火曜は雨降りに限るな」キャンペーンを実施！</p> <p>MS カンタン・暴走型（レイス仕様）が解禁！</p>

10月		<p>イベント「こっちはHADESがあるんせ」キャンペーンを実施！</p> <p>MS バイエルライダー（VG）がキャンペーン機体として解禁！</p> <p>MS バイエルライダー（整備員仕様）が過関任務専用設計図として登場！</p> <p>イベント「本当の機動戦艦は、こうやるんた！」キャンペーンを実施！</p> <p>MS 高機動型ザクII後継型」が解禁！</p> <p>「ハロウィンキャンペーン」を実施！</p> <p>「MS強化キャンペーン」を実施！</p>
11月	ver 1.34	<p>アップデートファイル配信 Ver1.34</p> <p>新システム 過関任務に「任務コンプリートボーナス」を実装！</p> <p>新機能 MSの設計図レアリティを調整！</p> <p>イベント「直したぁあーっ！」キャンペーンを実施！</p> <p>MS カンダム E25WR後継型」が解禁！</p> <p>MS 機動型ケルクラ（VG）」が過関任務専用設計図として登場！</p> <p>新機能 「ウケデーン・バス」が過関任務専用設計図として登場！</p>
12月	ver 1.35	<p>アップデートファイル配信 Ver1.35</p> <p>「年末年始 書庫報酬カムバックキャンペーン」を実施！</p> <p>MS フルアーマー・カンタン暴走タイプ」が過関任務専用設計図として登場！</p> <p>「ガムダムゲームまつり第3」にて、生配信番組を放送！</p> <p>やカンダムゲームまつり第3の贈として、ハトオヘユーザー開発スタッフの対戦が配信された！</p> <p>イベント「お、来るっ…つ…つ…つ…！」キャンペーンを実施！</p> <p>MS リック・タム」が解禁！</p> <p>MS シン ストライカー（重武装仕様）が過関任務専用設計図として登場！</p> <p>イベント「さらにできるようになったな、ガンダム！」キャンペーンを実施！</p> <p>MS フルアーマー・カンタン暴走タイプ」が解禁！</p> <p>イベント「そろそろ目を覚ましてもらいたろうか？幻獣兵！」キャンペーンを実施！</p> <p>MS 高機動型ケルクラ ユーマ機」が解禁！</p> <p>新機能 「4連続ミサイルランチャー」が過関任務専用設計図として登場！</p> <p>「バレンタインキャンペーン」を実施！</p> <p>MS ザクハーフキャノン」が過関任務専用設計図として登場！</p>
	ver 1.36	<p>アップデートファイル配信 Ver1.36</p> <p>新システム 特別戦に「リベンジボーナス」を実装！</p> <p>イベント「押し進め！テュラハン！」キャンペーンを実施！</p> <p>MS バイエルライダー・テュラハン」が解禁！</p> <p>「MS強化キャンペーン」を実施！</p> <p>「書の過関任務 書庫報酬カムバックキャンペーン」を実施！</p> <p>MS アフ・クワイ クロー機」が先行解禁！</p>
3月		
4月	ver 1.37	<p>アップデートファイル配信 Ver1.37</p> <p>「バトルモリ」を感化！</p> <p>すべてのパイロットたちへ最大の感謝を！</p> <p>2017年4月27日 サービス終了を発表 同時にすべての期間限定MSが過関任務で出現や戦艦報酬の大幅増加などを実施！</p>
5月	ver 1.38	<p>アップデートファイル配信 Ver1.38</p> <p>2017年5月31日 連合アイテムの配布停止 すべての期間限定MSおよび過関任務専用設計図を通常開放！</p>
7月	ver 1.39	<p>アップデートファイル配信 Ver1.39</p> <p>2017年7月31日 サービス終了！</p>



「通常のゲーム開発に、NGとはならないことをしていますけれど、ザクザクとリプレイモデルにビルトアップのテクニクを乗せたうえで、3Dモデルの制作を減らすとか。」

「ゲームを実装できなかったことで、自分
は途中から、バトオペ・チームに参加したの
で、ゲームを初めて起動したときにいきなり
実戦に放り込まれる厳しさをとくに強く感じ
ていました。そういう思いを、バトオペ2に
にぶつけています」

——ユーザーさんのなかで人気だったMSは？
 舟橋 サービス終了直前のデータですが、ページではゼロII改(Bタイプ)が一番人気でした。これはラケーテン・パスが強化されたことが大きな理由です。

神戸 聞いてスレイヴ・レイス、ハイルファイ
ター。→7-10 ジムといったMSが入気て
すね。モースマ・平になると、ハワード・シ
ム スレイヴ・レイス ケンパファーかん気
し、ファスでした

一降参による機率の差はありましたか？

神戸 コスト別の戦国も含めても、そこま
人きな開きはないですね。ただ、全体的に、
割くらのコストで、ゴオン軍のほりか、
だけ機率がわいて、ただ、コストのにおで、
制限した戦場で、ゴオン軍の機率が、
かなり低めなひです

徳島、おそらくサクシとノムを比較したとき、サクシのほうがクラノカーを使えるぶん手数が多く、それが勝手に結びついていったんではしょうね。

舞臺、あとは高レベルのザクザクを使ったとい
うのが入まか、たのかと思います。

—— ハトオヘ2 を裏で開発しているなか
ハトオヘ はサービス終了を迎えましたが
当時は確信がなかったのでしょうか？

神戸 自分としては「ハトオヘ」のサービス終了と同時に「ハトオヘ」を登録したかったのですが、なにぶん監視の目が厳しくて、篠島 我々のfactorをずっと監視する人間が「やめてすよ」

■山 それはそうでしょう(笑)。いつ発表す
とかなちゃんと決めて、お仕事しているんで
すから！

神戸「ハトオヘ」のサービス終了当時は、また「ハトオヘ」のタイトル名は決まっていなかった。ハトオヘ フレイザーに誰でも入りたいのはもちろん、新しいフレイザーさんにも入ってほしい。そのためタイトルは「ハトオヘレーション」を入れるから

ないかを、かなり時間をかけて話しあっていました

——サービス終了直前にみなさんのコメントが書かれたイラストがありましたよね？

各サービスは、ハブから新しい関係を作り
 出していたこととあり、新しい関係を作り
 出すことが、親戚につながるようなものを
 打ち出せばいいタイミング、公式サイトで新し
 いことをお知らせすることでもできまんでし
 た。これ、先陣を走ってきたサービスが終了に
 ばしたくなかった、みんなよく新しいことは
 頑張るなか、みんなできるところと考えた
 頃か、あのユーザーさんへのメッセージで
 す。サービス終了に向けての動きに加えて、ハ
 ブへの、の開示があること、各スタッフに
 メッセージを用意してもらいました。

櫻井 字が汚くてもいいから と全額に下書きを書いてもらうようにお願いしました。P

「」に映像を取り込み、サキタ、ハセ
を打ち込むほうが早いし、書き直しもし
やすいのですが、最後の「ありがとう」は自
分の手で書いたほうがいらいだろうと。

舟谷、徳島と神戸が仕事に何度も席をわけて、思へてメロセーンを落してはスキャンしていったんですよ。

徳島 時間があれば筆で書きたかったんだけど

舟谷 そんな時間のかかることをしていたら、
ハトオへ2 の仕事しててくださいって怒られ
る始末ですよ！(笑)

——最終的に「機動戦士ガンダム バトルオペレーション2」と明確に続編をうたうようになったのはどういった理由からなのでしょう？

トオへ。は基本フレイ無料である以上、フレイターさんは出撃エネルギーなどに、ある

程度断続的にお食を出しています。そのため
サ・ビス終了にあたってプレイヤーさんから

本水の止が待ちきれずと覚悟してやんぞと
 ですが、ワタを撮ってみたいとそういう声
 はほとんどなく、もってあびたかった「お熱
 れ顔した」といったメッセージばかり。着
 んでくれたうに「ハトオヘ」がなくなること
 を覚悟してくれて、しかも我々をねづらけ
 してくれる。そうしてフレイヤーさんが驚い
 るなら、次の作品も「ハトオヘ」ですとうた
 ったきだろうという事になり、「機軸前」サ
 ンダム・ハトルオハレーションⅡ」というタイ
 トルになりました

藤山：新タイトルの候補を20個近く考えたり

神戸：『オペレーティング』だけ観たり、晩に



バトル」を入れたり、いろんなタイトル候補をあげていましたね。

藤山:ただ『バトオペ2』を発表する前からユーザーさんの間で自発発生的に「バトオペ2」という単語は定着していました。「バトオペ2」でまた会おうとか「いつかどこかでバトオペ2」が出るまでのお別れみたいな感じで。

神戸:正直、みなさんの声がなければ「バトオペ2」というタイトルにはならなかったと思います。「バトオペ」がなくなることを惜しむ声が多かったからこそ『バトオペレシジョン』という名前を「バトオペ2」でも守ることができました。

徳島:自分はサービス終了当時「バトオペ2」を開発中なんだよって言いたくないかなって思っていたんですけど。

藤山:いいでけっこのくらい覚えてましたよね？(笑)

徳島:「これが終盤ではなく、体験だったらいいですね」くらいしかつぶやいていないので、多分ユーザーさんにはバレていなかったと思います！それはさておき『バトオペ』サービス終了当時は、すでに『バトオペ2』の開発真っ最中でしたから、寂しいものもありましたが、寂しいだけでなくもうこれがないという状態でした。ただ、終り直前数日になって「バトオペ」は起動しなくなるのか」とふと思っ、かなりショックに感じました。自分は3年以上にわたってゲームを作っていますが、完成したゲームにまったく触れられなくなるというのは初めての経験なんです。サービス終了前日の夜は「今日で『バトオペ』とはお別れしよう」と、睡眠時間を削って作業しましたね。ただ、その翌日にいろいろ考

えた結果、1日休暇を取ることにして、本当のサービス終了の瞬間まで遊びました！あんなときのユーザーさんとの一体感はすごかったですね。敵とか味方とか関係なく、みんな『バトオペ』の戦友という雰囲気！ユーザーさんにはキレイな形で参引きができたことに感謝しています。

藤山:自分は緊張しっぱなしでした。5年にわたってサービスを続けてきた『バトオペ』の幕を閉じることへのプレッシャーが大きな理由ですね。そして『バトオペ』としてはなく、基本プレイ無料のタイトルの幕をキレイに閉じられるかという点でもビクビクしてました。基本プレイ無料のタイトルは、サービス終了時に少なからずユーザーさんから不満が出るものです。そこまでは覚悟のうえではありましたが、そこから後上とかしてしまおうと、これから配信予定の『バトオペ2』にまで悪い印象がついてしまう可能性もあり、

重にプレッシャーを感じていました。『バトオペ』のサービス終了時は、神戸さんや徳島さんのユーザーさんとの距離の近さに助けられましたね。

——ほかの基本プレイ無料タイトルがサービスを終了したときの動向などを参考にしたりしたのでしょうか？

藤山:サービスを終了したコンシューマの基本プレイ無料タイトルはありましたが、そういったタイトルの多くは1年ほど運営を続けて、ユーザーさんがほとんどいなくなってしまうからサービスを終了するというケースがほとんどでした。『バトオペ』はまだまだ多くのユーザーさんに遊んでいただいていたタイトルですので、前述したようなサービス終了のケースは、まったく参考にならないので

す。ですから。出たとこ勝負だった面はありましたね。

——角谷さんはサービス終了当時どうでしたか？

角谷:仕事が終わったら『バトオペ』で遊ぶというのが当たり前だったんで、それがなくなってしまうという。

神戸:完全にプレイヤー目線じゃないか！

徳島:わかる。目録だったからね。

角谷:徳島と追従時間が同じだったりすると「じゃあ、またあとで」みたいに約束をしていたのですが、この「あとで」がなくなってしまったんですよ。そんな『バトオペ』ロスの敵中にユーザーさんから「楽しかったです。ありがとうございました」とお礼の言葉をいただいたり「バトオペ」が起動しないんです！みたいなメッセージをいただいたのはうれしかったです。自分とユーザーさんの『バトオペ』ロスを解消するためにも、新しい遊び場所として『バトオペ2』を早く作り上げようと論みになりました。

MOBILE SUIT GUNDAM

BATTLE OPERATION 2

STARTER GUIDE

スターターガイド

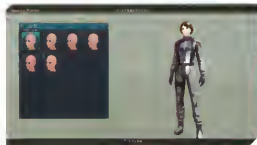
配信された「2」をプレイするうえで覚えておきたい各種情報をチェックせよ

PAGE 112→145





ロビーの利用やゲームの流れなど、プレイの開始時に
知っておきたい基礎知識の数々を解説していこう。



キャラクターメイキング

●自分の分身となるパイロットを作り出そう

プレイ開始後にまずやることはキャラクターメイキング。ここでロビー
やバトル時に操作するパイロットの外見を自分好みに設定できる。設定項
目は【性別】【身長】【ヘアスタイル】【フェイス】の1つ。【性別】は男女
の2通り。【身長】は160cm~180cmまで5cm刻みで設定可能。残りの2項目
は用意された数種のパターン＆カラーから選択できる。

【身長】



【フェイスの一例】



【ヘアスタイルの一例】





ロビー

●施設などを利用して出撃の準備を整えよ

バトルに出撃する前のプレイヤーが出来るサブメニュー「ロビー」は、ガンダムシリーズの世界観をモチーフにしたベースキャンフコロニーになっており、ここで戦隊準備をしたり、他のプレイヤーと交流できる。ロビーにはベースキャンフ内にある施設や、機などのカスタマイズを行うシステム「HARBO」について解説していく。

施設案内 | 戦力充実に役立つさまざまな施設が存在

各種施設は該当のNPCに話しかけることで利用可能。出撃やアイテムの入手など、目的に応じて活用しよう。

案内所 | 最初に利用する拠点施設

案内所はロビー内に、ベースキャンフを取り囲むナイトバル1号機である。1号機に話しかけると、ベースキャンフの施設の説明やメニューの情報を貰えて、ロビーをプレイして何かが困ったことがある場合はいつでも彼女に会いに行きたい。



ベースキャンフに初めて訪れた際、案内所を話してくれるリーダー「チュートリアルナビゲーター」もいる。

出撃受付 | 戦闘に行くならこちらから

出撃受付の担当NPCはキャリー。ここでバトルのマッチング形式を選ぶ、出撃しよう。自分のホストとなる「カスタムマッチ」なら、ゲームルールなども設定できる。詳細は「ゼントウ流れ」(P.116)を参照。



「プレイステーション」などのオンライン形式を選んだあとは、参加者がそろえばバトルに出撃できる。

出撃の流れについてはP.116をチェック!

物資配給局 | 多彩な方法でMSやパイロット用品を手に入れよう

物資配給局はロビー内にあり、ここで【物資配給局で入手できるもの】

戦闘中に物資配給局で入手できる。また、ロビー内で物資配給局で入手できる。その際はロビー内にいるプレイヤーが物資配給局で入手できる。

- MS ●カスタムパーツ
- 主兵装 ●ウェア
- ウェザリー

1 抽選配給 | 運がよければレアものが手に入る

抽選配給は、戦闘中、物資配給局を依頼、抽選される。抽選されるアイテムは、抽選されるアイテムの中から抽選可能。抽選されるアイテムは、抽選されるアイテムの中から抽選可能。



▲抽選配給の結果、抽選されるアイテムの中から抽選可能。抽選されるアイテムは、抽選されるアイテムの中から抽選可能。

金色の箱からレアMSをゲット!



2 DP交換窓口 | DPを使って好きなものを買入

ロビーに表示された商品を、DPと交換できる。抽選配給と違って、抽選に当たったものを手に入れられる。ラインナップは随時更新される。



▲DPを1000枚以上持っている場合は、好きなものを交換しよう。

3 リサイクル窓口 | かぶったときのチケットで交換

抽選配給などで同じものを入手した場合は、リサイクルチケットがもらえる。このチケットはリサイクル窓口で、この専用の商品と交換可能。1回交換とは異なり、交換する際の所持制限がなく、手できる。リサイクルチケットは商品に表示された



▲入手した商品は、リサイクル窓口で交換できる。

各種窓口 条件を満たして報酬獲得や昇格を行う

「真実の裏面は施設ではあ
るものの、通算時に話し合
うにも何も起こらない。た
だし、特定の条件を満たし
たあとなら、報酬などを付
与することが可能。条件の多く
は、ハートルで勝利したり、
さまざまな任務をこなすこ
とで達成できる。そのため
、ハートルを終ったときなど
に過度に立ち寄り、何かもの
なげに確認する」とい



轉剛港口



異格任務

▲「わかるフレ」 トボ クスで、目替経費の報酬などもここから獲得できる。ロビーに入ったらまずここをチェクするようにしたい。

▲パイロットには階級があり、バトルでEXPを稼いでいくと昇格。特定の階級へは、決定的な任務を達成すると昇格でき、その際の報告はここで行っ

モニタースペース さまざまな情報を再確認



▲▶情念の確認も重要なこと
が、過力の映像が流されて、
、各モニターをた見ている
うけでも十分楽しめる

ヘースキャンフに設置された「人モニタ」これに近づいてボタンを押すと ログイン時に表示されるキャンフ ン情報などを閲覧できる。内容を確認したいときはここを訪れよう



キャンセル情報を手配する

CHECK

ほかにも追加の
施設が実装予定!

ースキャンフの施設は、今後も新たなものが追加されていく予定。それにより、プレイヤーができることも徐々に増えていく。今後のアップデートに期待しよう。



▲「強化施設」などはまだ利用できないが、施設自体はもっている、いつ利用可能になるか楽しみをるところだ

Let's Communicate!

エモート&チャットで交流を楽しもう!

ほかのフレイヤーとさまざまな手段で交流できるのも、ハースケンゾフの魅力。その際はハイロートに特定の動きを行わせる「エモート」と、言葉を交わす「チャット」の2種類が使え、これらを活用して、知り合いや、絵に選んだフレイヤーとコミュニケーションを取って盛り上がる。なおチャットは、直接文字を入力する方法以外に、決まった文、Bをボタン一つで出せる定型チャットもある。



▲ティップ (出撃準備画面でも可能、定型手) トル中にも使えるので、殊万のフレイサーと連携を取りたいときに活用したい

【エモートの一例】



跪立て伏せ

スクワット

体育座以

手を振る

【定型チャットの一例】

[illegible]

MSカスタマイズ 出撃用MSの兵装やパーツを設定

MSのカスタマイズでは、所持しているMSの兵装・カスタムパーツの情報を確認可能。もちろん、MSの装束を変更して、バトルに適したセリットアップにすることもできる。新しいMSなどを入いしたらここで詳細を確認し、どれを使用するか決めよう。なおMSには、地上と宇宙の適性、攻撃・防御・支援というタイプが設定されている。タイプ別の個性もあるので、地上用と宇宙用ごとにタイプを用意しておきたい。



バトルに合わせて各種設定を行う。

▲攻撃は攻撃に強く、支援は防御に強く、汎用は機動に強い。この三つをある程度生かすのが、3タイプごとに最適なMSの用意だ。

1 出撃設定 地上用と宇宙用を選ぶ

本体の機体は、大きく分けて地上と宇宙の2つがある。それぞれの機体に出撃するMSは、カスタマイズ画面で事前設定可能だ。もちろん、地上用用のMSは宇宙用に、宇宙用用のMSは地上用に設定することはできない。

3 カスタムパーツ スロットに合わせてセット

カスタムパーツには攻撃力を高めるもの、機動性を向上させるものなど、多様な種類がある。これらを装備してMSの性能を高めよう。ただし、MSごとにカスタムパーツ用のスロットがあり、この限界値を超えて装備することはできない。

2 主兵装 メイン武器を設定

MSの武装には主兵装と副兵装の2つのカテゴリがあり、副兵装は固定だが主兵装は後継機を変更可能。また兵装にはレベルが設定されており、当然高いレベルのほうが性能が高い。優秀なものが手に入ったら変更するようにしよう。

4 スキル確認 MSの性能に大きく関わる

スキルはMSごとに固定で備わっている要素で、カスタマイズすることはできない。MSの性能は、基本パラメータや兵装に加えて、スキルの内容に大きく左右されるので、その性能を十分に引き出すためにも、内容を確認しておくこと。

パイロットカスタマイズ パイロットの外見にこだわろう

パイロットのカスタマイズは、コバタンのカスタマイズ。

パイロットのカスタマイズは、コバタンのカスタマイズ。コバタンの髪型やアパレルも手に入る。これらを組み合わせてパイロットを自分好みにカスタマイズしよう。さらに地上戦用、宇宙戦用、ベースキャンプ用と1パターンごとの設定も行える。戦場でベースキャンプでこのわりのコーディネートを見せつけよう。



地上戦用

宇宙戦用

ベースキャンプ用



アクセサリの種類も豊富!

▲メカニカルヘルメット、本機にホムスターなど、カテゴリの分類も豊富に用意。自分だけの組み合わせでパイロットを飾ろう。

見覚えのあるウェアも着られる

▲おなじみの地球連邦軍やジオン公国軍の制服、パイロットスーツなど多彩な種類の衣装を用意。有名パイロットと同じ装束を着る楽しみもある。



任務 達成可能な任務を確認しよう

プレイ中には、さまざまな任務が設定される。これをクリアすることで報酬を得たり、パイロットの階級を上げたりできるので、積極的に達成していこう。任務の詳細については、H.A.R.O.から確認可能。なかには毎日内容が更新される「日替任務」もあるので、こまめにチェックしておくこと。



日替任務

▲毎日更新される任務。日替任務はクリアすると報酬配給を受けるための「クーポン」入手できるので、忘れずにチェック。



昇格任務窓口

達成すれば階級アップ!

▲二階昇101から一階昇011などの階級色に上がる際は昇格任務の達成が必須条件を確認。達成したら窓口で報告しよう。

ゲームの流れ

●出撃からリザルトまでの流れを把握しよう

本作のメインは、Mvによるチームバトル。その出撃までの下準備やバトル中の目的、バトル終了後のリザルトの詳細といった、人まかな流れを解説しよう。なお、プレイヤーには「階級」と「レーティング」という2つの要素があり、バトルの内容に応じて変動。この2つを上げると、リザルト報酬アップなどのメリットが得られるので、なるべく上げていきたい。

STEP I まずはロビーの「出撃受付」へ

バトル出撃の手続きは、ロビーの「出撃受付」から。担当NPCのキヤリーに近づき、②ボタンで話しかけたら、あとはマッチングや攻撃マップなどを選択、参加人数がそろったのを待てばいい。

STEP II マッチングの形式を選択する

マッチング形式は、大きく分けて以下の3つ。すぐ出撃したいなら「クイックマッチ」や「レーティングマッチ」、ルールを自分で決めたのなら「カスタムマッチ」。時間なら「フリープレイ」を選ぶといい。

クイックマッチ

すでに作られているから、すぐ参加し放題。必ず数チームに自分のライバルが18分待ちである。レーティング変動なし。

カスタムマッチ

自分でルールを作り、で参加できる。対戦の人数やルールを設定可能。

レーティングマッチ

すでに作られているから、すぐ参加し放題。必ず数チームに自分のライバルが18分待ちである。レーティング変動あり。

フリープレイ

いつでも練習モードで参加できる。対戦の人数やルールを設定可能。対戦相手はランダム。



▲自分のユーザーも利用する「出撃受付」は人だかりになりかねないので、選好はすぐに見つかるはず

CHECK ベーシックマッチとエースマッチについて

「カスタムマッチ」で選べるルールとしては、「ベーシック」と「エースマッチ」がある。前者は通常ルール、後者は制限時間が残り1分になると獲得スコアの最も高いプレイヤーがエースになる。エースは敗戦時の獲得スコアと、敗戦時の戦スコアにボーナスが付く。

STEP III 用意されたマップから出撃する戦場を選択

マッチングのあとは、マップを選ぶ。マップの種類はさまざまだが、得意なのは地上か宇宙かという点。これがどちらかで、戦い方や出撃可能なMvが違ってくるからだ。



▲地上では従来のバトルが楽しめる。宇宙では上下方向への移動ができ、より立体的な戦いが楽しめる

STEP IV メンバー&チーム分けが確定するまで待機

あとはチームに入って待機。規定の人数がそろったら、「自動でチーム分けがされる」。ここからMvの選定によってMvのカスタマイズをしたり、ほかのプレイヤーとのチャットを楽しむことも可能。



▲チーム分けが完了後、味方・ライバルのMvも確認可能。支援や回復Mvとダメージの人数バランスを見て、自分の戦場Mvを決定するものもあり



CHECK 自動設定されるライバルを上回れ!

自動マッチングとなる「クイックマッチ」および「レーティングマッチ」の場合、チーム分けの際、相手チームのなかで自分とレーティングの近いプレイヤーがライバルに自動設定される。このライバルとは、リザルトでスコア比較が行われ、相手より優勢なら報酬もアップ。比較項目は機体のスコアだけでなく、命中率や中絶地点判定などもある。

STEP V バトルでスコアを稼ぎ、勝利に貢献せよ

バトルでは、各プレイヤーが制限時間内にスコアを稼ぎ、その合計値で相手チームをト回れば勝利となる。スコア稼ぎの方法は右のとおりで、敵の撃破を目指すのが基本だが、敵拠点の爆発で大量のスコア獲得を計るものもありた。



●中継地点は、パイは、トイ型有効範囲内に一定時間居続けることで制圧が可能。制圧した場合は、ノースポイント地点になる。

敵MSと
力チバトル

▶ 類似品を警戒すると、例え
知るのユストに定じたヌコアが選
ばれる 味方と連携すれば、ア
ストスニアを離れるのでヌスス

STEP VI リザルトを確認して報酬を獲得

ハトル野手後は、まず敵と味方チームの獲得スコア合計と勝敗が表示。続けて獲得スコアの上位者やライバルとのスコア比較が表示され、最後にレーティングやチームの勝敗、ライバルとの勝敗などに尽した獲得1点とHPが見られる。リザルトに影響する項目については右を参照。



▲スコアは、個人スコア・ペアスコア・与ダメージ・開始の4項目の上位者が発表される。ほかのプレイヤーも「執筆」するのはこの順番から可能だ。



獲得した報酬で
戦力を充実させよう

▲レーティングは高いほど、怪しの満点はいい結果を残すほど成績がア・ブ・ターには強い。得意な競技種で勝負。

スコアを稼ぐ主な方法

- 敵MS・パイロットを撃破
- 敵MSの撃破をアシスト
- 中継地点の制圧
- 敵拠点を爆破
- 自軍拠点到設置された爆弾を解除

CHECK 任務達成もバトルの目的の1つ

・トルは自軍の勝利を目指すのが第一だが、さまざまな任務の条件を達成するのも大事。戦闘準備画面からは非人非鳥を

起動することもある。こ
ちらで任務の詳細を確認してお
き、バトル中に余裕があるなら
条件達成を目指すという。



▲チームの勝利が任務達成の条件になったり、あるいは、普通に勝つだけでOK

リザルトの項目と内容

◆個人スコア

般M&Aとハイロートの繁盛や中
野地内制圧などで稼いだ実際のス
コア。総合的なチームへの貢献度
が表れる項目といえる。

◆アシストスコア

敵MSにトドメを刺さなくても
定数1のダメージを与えればア
ンストスコアとして加算。味方の
フォローを行うと隣りやすい。

◆与ダメージ

敵MSに与えたダメージの総量
相手を確実に攻撃を命じさせる胸
と、高威力の兵器を持ったMSが
あれば随分やすくなる。

◆精ゲージ

敵から受けたダメージの総量
あまり前に出ず、遠距離からの攻撃
撃中心で戦う支援タイプのMkを使
うと、高評価になりやすい。

◆ 2008 年 4 月

本作から追加された要素で、どれだけ敵を引きつけたかを評価される項目。敵に目撃されたり、武器の射撃に入ると上がりやすい。

◆MS雙玻

撃破した敵MSの数、積極的に敵に攻撃を仕掛けるだけでだめで、トドメとなる最後の 撃を加える必要がある。

◆MS損失

般に撃退された自分のMSの数
当然、少ないほうが高評価となる。
複数の敵に囲まれたらすぐ退避す
るなどして、損失を極力減らそう

◆命中率

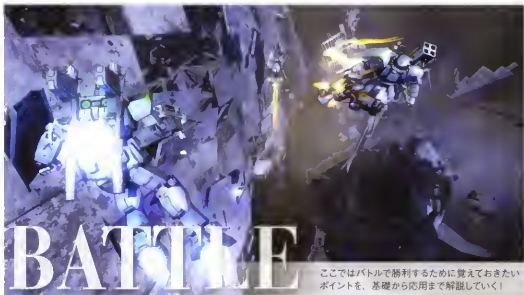
攻撃時に相手をとらえた確率をパーセンテージで表示。射撃でも格闘でも、確実に当たる場面で繰り出せば、おのずと確率は上がる。

◆中級地点制圧

中継地点を制圧した回数。制圧されたものを制圧仕返せばいくらでも回数を稼げるが、勝利への貢献度は低くなるのでほとんど、

◆ 爆 破 解 除

自軍拠点に設置された敵の爆弾をパイロット状態で解除した回数。相手が爆弾を設置したときのみ行えるので、狙える機会は少ない。



ここではバトルで勝利するために覚えておきたいポイントを、基礎から応用まで解説していく!

LESSON 1 MSの操作をマスターせよ

まずはMSの基本的な操作方法を伝授していく。物真似な操作で自由自在に動かせるので、マスターしよう。

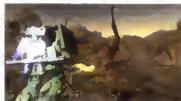
移動

△ボタンを押すと、MSは移動。このときMSは、必ず正面を向いたまま移動する。



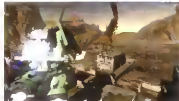
上昇/下降

↑ボタンを押して上昇、↓ボタンを押して下降が行える。ただし地上では下降は行えない。



ジャンプ

△ボタンを押すとすぐに跳す。その場で跳くジャンプをする。一部の武器はジャンプにも攻撃可能。



高速移動

△ボタンを押す間、スラッシュボタンを使った高速移動を行う。このとき、色々な方向に動ける。



しゃがむ/伏せる

△ボタンを押す間、しゃがむ。しゃがんでいる間は、攻撃力や防御力が著しく上昇する。



CHECK

高速移動と合わせて斜めに移動!

宇宙では、高速移動中に上昇や下降の操作を行うと、斜めに向かって高速移動ができる。宇宙では上昇、下降の発動に制限

時間がないので、うまく高速移動を利用して、敵に近づいていこう。ただし、オーバーヒートには注意するように。

攻撃

R2ボタンを押すときに装備している武器で攻撃をする。武器はR1ボタンで切り替えが可能。



タックル



R3ボタンでスラッシュアークをすべて消費して、タックルを出せる。相手の格闘攻撃にタックルを合わせるとカウンター攻撃になる。

LESSON 2 3タイプのMSの長所と短所を知ろう

MSは、強襲・汎用・支援の3タイプに分けられる。強襲は攻撃に強く、汎用は機動性に強く、支援は機動性に強く、それぞれが構成されている。3タイプのMSにはそれぞれ長所と短所があるので、お互いを補えるように陣を編成してから出撃するのが重要だ。



編成例

ケース1 強襲×2、汎用×2、支援×2

3タイプをバランスよく、接近して戦う。機動的な攻撃力こそないものの、高での制圧が得意。強襲が最初で戦い、それを引っ張る戦いのメンバーで倒していく。

ケース2 強襲×1、汎用×4、支援×1

高でのハラスメント、対応力の高い汎用を軸とし、高で戦うチャンスを探っていく。近距離で戦い、攻撃の要である強襲と支援をうまく使うことで機動性を高めることができる。敵作では最もスタンダードな編成。

強襲 敵陣深く斬り込む突撃タイプ

機動力が高く、格闘攻撃によるコンボが威力が大きい。高速移動で一気に敵に近づいて、瞬間的に大ダメージを与えていくのが基本。ただし、HPが低いのが欠点。単独で突撃して倒されて困らないように、常に味方の位置を把握しておく。

代表的なMS

- ギャクI
- ギャクII
- ギャクIII



汎用 中盤を支える攻撃の起点となるマルチタイプ

中盤までの戦いを得意とするタイプで、射撃も格闘もどちらも扱いやすい。MSを直接撃破するよりも、敵の強襲から味方の支援を守ったり、味方の強襲が安全に攻撃できるように敵MSを止めめるのがメインの仕事だ。

代表的なMS

- ギャクII
- ギャクIII
- ギャクIV



支援 後方からバトルを支える指令塔

機動性のなかでも射撃が長く、遠距離から、高い射撃を得意とし、高い攻撃力を持つ。その反面近距離戦が弱いように機動力が低く、隊列しながらの射撃ができない機体も。なので、後方から戦況を見極めて味方をフォローする動きが必要。

代表的なMS

- ギャクI・スナイパータイプ
- ノム・キャノン
- カンタンク



LESSON 3 代表的な武器の扱いをマスターしよう

MSは、豊富な武装が用意されている。ここではそのなかから、多くのパイロットが使っている代表的な武器の扱い方を伝授！

バズーカ系

敵を「よろけ」させる 攻撃の起点

「よろけ」させた相手をよろけさせて
短時間行動不能にできる射撃武器。
そのため、大ダメージを与えるよりも
相手の動きを止めるために使ってい
きたい。ただし弾速が速いため
ズレてはヒットさせるのは難しい。

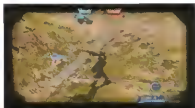


▲10面や壁など、当たったときに発生する爆発でも、MSをよろけさせる
ことが可能。地上戦では敵MSの足元に向け、発射するもの1つの手段

ロングレンジライフル系

遠距離から「よろけ」と ダメージを狙える

遠距離からヒームや実弾による射撃が行える武器。
攻撃や汎用の射撃距離の両方から、一方的に攻撃でき
るのが魅力。しかも威力かなり高いうえに、敵を
よろけさせることも可能。味方と交片に攻撃すれば、
敵MSを遠征でよろけさせることも可能。



▲100mを越えてのロングレンジ射撃も、敵MSをよろけさせることも可能。味方と交片に攻撃すれば、敵MSを遠征でよろけさせることも可能。

ビーム・ライフル系

「チャージ」で性能が変化

弾速が速いビームによる射撃武器。
弾速は速いが、連射をするとオー
バーヒートし、一定時間使用不能に
なる。また一部の兵器は、12ボク
タンを押し続けてチャージすることか
可能。この場合、攻撃力が増え、よ
ろけ効果が発生するものもある。



▲一部のビーム・ライフルは弾速が速いため、命中させれば「よろけ」効果も発生する。また、一部の兵器は、12ボクタンを押し続けてチャージすることによって、攻撃力が増え、よろけ効果が発生するものもある。

マシンガン系

連射による十字砲火の恐怖

実弾を高速で連続発射できる射撃武器。
威力が高く、弾速は速い。連射による十字砲火の恐怖。
しかし、連射してはいるが、弾速が速い。連射による十字砲火の恐怖。
また、連射による十字砲火で、敵MSをよろけさせることも可能。



▲ダウンした敵MSの足元や壁など、命中させれば、弾速が速い。連射による十字砲火で、敵MSをよろけさせることも可能。

ミサイル系

ダウンした敵への追い打ちに

ミサイルを連発する射撃武器。威力が高く、大ダメージを与えられる。しかし、よろけ効果がないため、ダウンさせたあとの追い打ちを中心に使っていく。

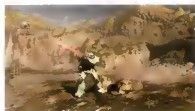


▲ダウンした敵MSの足元や壁など、命中させれば、弾速が速い。連射による十字砲火で、敵MSをよろけさせることも可能。

グレネード系

追い打ちや奇襲に最適

敵MSや障害物にヒットすることで爆発する、手榴弾のようなもの。その多くが、敵物に当たって爆発するので、障害物を壊した状態で相手の上からの攻撃も狙える。また、ダウンした相手への追い打ちにも効果的だ。



▲爆発してもダメージがある。また、敵物に当たって爆発するので、障害物を壊した状態で相手の上からの攻撃も狙える。また、ダウンした相手への追い打ちにも効果的だ。

LESSON 4 攻撃を受けたときの「状態」に注意

攻撃を食らうと「よろけ」や「ダウン」などの行動不能状態になる。敵MSがこの状態になったら、すかさず追撃し、ダメージを与えていこう。



▲新たに「大よろけ」が追加



▲相手かよろけしている間にダメージを与え、よろけから回復する前に攻撃し、再びよろけさせていく。



▲相手かよろけしている間にダメージを与え、よろけから回復する前に攻撃し、再びよろけさせていく。

敵MSの状況と「よろけ」の関係



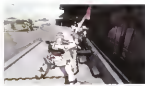
ビーム・サーベル系

瞬時に大ダメージを与えられる

威力が高く 連続して相手にヒットさせ
ることによって大ダメージを与えられる。射撃武
器とは異なり、オスティックとの組み合わせ
で、4種類の攻撃方法を繰り出せる。

■格闘攻撃コマンド一覧(シムの場合)

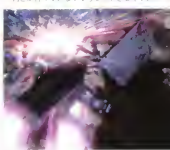
斬り上げ	→+R2 ニュートラル状態でR2
斬り払い	→+R2 →+R2
斬り降ろし	↓+R2



▲格闘攻撃は オスティックの向きで大きく異なる
敵MSの位置を把握し 的確に当てていく

●斬り払い

左右に向かって扇形の範囲を攻撃 攻撃の発
生が早いうえに、攻撃範囲もかなり広い。敵
MSが接近してきたときに出すと 多少相手の
向きが合っていないでもヒットさせやすい。



▲斬り払い攻撃は 扇状の範囲で敵MSを攻撃する。威力は高く、発生が早い。また、敵MSの向きが合っていないでもヒットさせやすい。

●斬り降ろし

格闘攻撃で最も威力が高く 連続して敵
MSをダウンさせられる。また、発生が遅い
ためにカウンターされやすい。また、味方を影
き込んでダウンさせやすい。注意。



▲斬り降ろしは 最も威力が高く、連続して敵MSをダウンさせることができる。また、味方を影き込んでダウンさせることもできる。

●斬り上げ

おもに正面への縦
方向の攻撃で、発生
が早いのが特徴。そ
の反面一発の威力は
低いため、正面の敵
を足止めしたり コ
ンボの途中で使おう



▲正面での格闘攻撃は 正面の方向に向き ずらや移動しつつ攻撃する。な
で正面攻撃の斬り上げは 下にスレスレの隙にも注意を要する

CHECK

「格闘連撃制御」でコンボを狙え

ビーム・サーベルなどの格闘兵器は、スキルの「格闘連
撃制御」を装備していると連続攻撃が可能となる。コンボ
をつなげるには 一定のルールがあるので、そのルールのな
かで最高ダメージを届えるコンボを作り出そう。

コンボのルール

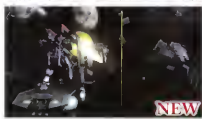
- スキルレベル数と同じ回数までコンボが出せる
- コンボ数が増えるほど、一撃の威力は下がる
- 同じ攻撃は連続で出せない
- 斬り降ろしを出すとき次の技は出せない



▲斬り降ろしは 最も威力が高く、連続して敵MSをダウンさせることができる。また、味方を影き込んでダウンさせることもできる。

LESSON 5 MS以外の搭乗ユニットも活用しよう

「チーム」には 出撃するMS以外にも搭乗できるユニットも
が配置されている。本作ではMSで搭乗するユニットも追加



スキウレ

▲宇宙に配置されているMSの搭乗ユニット。高
速で機動力をヒートで敵を攻撃できる



ボール

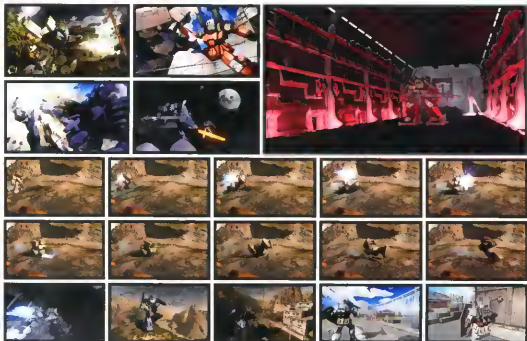
▲宇宙に配置されている搭乗ユニット。上部
に設置されているキャノン砲山外にも、タック
ルや緊急回避が行えるのでMSも可動

ワッパ

▲地上に配置されているユニット。機動可能
で 簡単に上空や下層を行える。火力は強い
がステルス性が高く 偵察に利用できる。



NEW



MOBILE SUIT GUNDAM BATTLE OPERATION 2

重厚感があり、細部まで緻密に描き込まれたMSも本作の魅力の1つ。ここからは「バトオペ2」の初期に搭乗できるMSの一部を紹介する――。

MS FILE





ジム

汎用型

ジオン連邦軍の主力の育成から急遽開発された地球連邦軍初の主力機。早期にコストを抑えたため性能は控えめだが、地でも宇宙でも通用できる汎用性と、多彩なバリエーション機を生み出せる拡張性の高さが特徴。



RGZ-79 GM

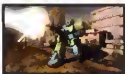
WEAPON DATA

主兵器

- 100mm マシンガン
- ビーム・スプレーガン
- ハイパー・バズーカ
- ヒーム・サーベル

副兵器

- 頭部バルカン



ザク I

強襲型

アオン56国軍が地球連邦軍が「の独」に機えて開発したMS。支援機
Iの座は後継機であるザクIIに奪うこととなったが、補給部隊の作業用
MSや、特殊部隊の試験機として私用。最終まで運用され続けた

WEAPON DATA

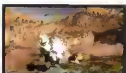
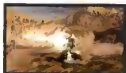
主兵器

- ザク・マシンガン[最初期型]
- ザク・バズーガ[最初期型]
- ヒート・ホーク

副兵器

- フラノカー

MS-05B ZAKU I



ザクⅡ

汎用型

ザクⅠを改修して開発された 量産型MS。全戦争初期に、宇宙川域を主力としていた地球連邦軍に対し、大打撃を与えている。生産数と性能の高さから、のちに多くの改修機やエース専用機が作られた。



MS-06 ZAKU II

WEAPON DATA

主兵器

- ザク・マシンガン
- MMP・80マシンガン
- ザク・バスター
- ヒート・ホーク

副兵器

- クラッカー



ジム・キャノン 支援型

上記の他型機を先かした半身に増加装甲を施し、240mmキャノンを増設したMN。支援型のなかでは射撃距離が稼いで、長距離攻撃よりも前線を維持するMNに随伴する形での運用に迫っている。

MG-80 GM CANNON

WEAPON DATA

主兵装

- 100mmマシンガン
- ヒーム・スプレーガン

副兵装

- 240mmキャノン
- 頭部バルカン



ガンタンク

支援型

11X計画によって開発された、地球連邦軍初のMS、2門の120mmキャノンの長距離支援を得意とする。機動力には乏しいが、同じく11X計画で開発されたガンダム、ガンキャノンとともに地球連邦軍の勝利に貢献

WEAPON DATA

主武装

■4連装ボウ・ミサイル×2

副武装

■120mmキャノン徹甲榴弾×2

■120mmキャノン榴散弾×2

BX-75 GUNTANK





グフ

強襲型

ザクIIをベースに徹底的な時速仕様への改修を行ったMS-07用機。失われたか、総合的な性能は新型の名に恥じないものとなった。戦後のイロツトのなかには戦争後継まで本機を好んで運用していた者もいる。

MS-07 Gouf

WEAPON DATA

主兵器

- フィンガー・バルカン
- ヒート・ソード

副兵器

- ヒート・ロッド





ガンダム

汎用型

MS計画によって開発された試作汎用MS。兵器としては過剰なまでに
技術とコストが注ぎ込まれた結果、想像を絶する能力を有する。あまりに
過大な性能の高さに、ノオン公団軍から「白い空魔」として恐れられた。

WEAPON DATA

主兵器

- ガンダム用ビーム・ライフル
 - GD用ビーム・ライフル[SN]
 - ハイパー・バズーカ
 - ビーム・サーベル[強化]
 - ハイパー・ハンマー
- 格闘主兵器として
サーベルと選択式)

副兵器

- 頭部バルカン
- スーパースターム
- (GD用ビーム・
- ライフル[SN]選択時)



RX-78-2
NDAM



アッグイ

強襲型

「ミハフォ」に換れた。旧型および旧入団のMS。通常時は2基搭載されたジェネレーターのうち、1基のみを使用することで高いステルス性を得られる。本作では緊急回避時に前もとの特徴の一つ

WEAPON DATA

主兵器

■大口徑頭部

バルカン×4

■アイアン・ネイル

副兵器

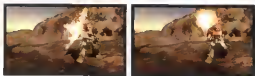
■胸部メガ粒子砲

■胸部6連装ミサイル・

ランチャー



MSM-04 Agguy



ザク・キャノン 支援型

地球連邦軍の航空戦力に劣化するため、ザクIIの肩部に射撃専用の
Bhannuキャノンを搭載した改修機「MS-06K」の対地戦闘における有用性が
高く、中距離支援機として戦場に配備されるようになった。

WEAPON DATA

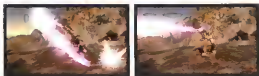
主兵器

- ザク・マシンガン
- MMP-80マシンガン

副兵器

- 180mmキャノン
- スモーク・ディスチャージャー

MS-06K ZAKU



ジム・ライトアーマー **強襲型**

MSへの搭乗を余儀なくされた元戦闘神パイロットの愛甲により、高速戦闘向けに改修されたジムのバリエーション機。装甲の徹底的な軽量化により運動性を高めているため、耐久性には難がある。

RGM-79 LIGHT ARMOR

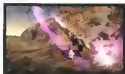
WEAPON DATA

主兵器

- ビーム・ライフル[軽装型]
- 100mmマシンガン
- フルバップ・マシンガン
- ビーム・スプレーカー
- ビーム・サーベル[改修型]

副兵器

- ハンド・グレネードE



パワード・ジム **汎用型**

アサヒ社1983年の「ガンダム開発計画」によって、民衆の評価用に開発されたMS。ベースとなったジム改から約40%の軽量化増加に成功している。なお、その実用から本機に採用の形式番号は与えられていない。

WEAPON DATA

主兵器

- ハイパー・バズーカ[改良型]
- ジム・ライフル
- ヒーム・サーベル[強化]

副兵器

- 頭部バルカン[後期型]



RGM-79 GM POWERED



ドム

汎用型

地球連邦とロケッの併用による、高い運動性を誇るMS。元々は局地戦用に開発されたMSだが、後継として完成されていたゲルググの生産が順延していたため、一年戦争において長い間運用され続けた。

WEAPON DATA

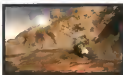
主兵器

- ジャイアント・バズ
- ザク・マシンガン
- ヒート・サーベル

副兵器

- スプレッド・ビーム

MS-09 DOM



ドム・トローパーン 汎用型

胸部に防弾フィルターを装備し、熱帯や砂漠など悪環境トで運用することを想定して作られた。ドムの改修機。同系列のMSのなかでは珍しいフレット・ビームが搭載されていない。

WEAPON DATA

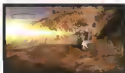
主兵器

- MMP-78 マシンガン [GN]
- ラケーデン・バズ
- ビート・サーベル

副兵器

- シェツルム・ファウスト [強化型]
- MMP-80 マシンガン

MS-09F/TROOPPEN



先行量産型ゲルググ **汎用型**

一年戦争末期にネオン空同軍が戦場の主力としたゲルググ。その開発に先駆けたM-6が本機体だ。当時の多くのM-6よりもコスト効率で高性能なパーツが選ばれており、その性能はガンダムにも匹敵する。

WEAPON DATA

主兵器

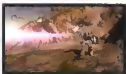
- ブレイアント・バズ
- ゲルググ用ヒーム・ライフル
- ヒーム・ナグナツ

副兵器

- MMP-B0
マシンガン

YMS-14 GELGUOG





陸戦型ガンダム 汎用型

MSの配備が激化した地球連邦軍により、シエラムの余剰パーツを使った
1号生産機。高性能ではあったが、その性質上修理用のパーツが入
入ることはほぼなく、完全な状態で一年戦争を終えたものは少ない。

WEAPON DATA

主兵装

- ロケット・ランチャー
- 陸戦型ガンダム用ビーム・ライフル
- 100mmマシンガン
- ビーム・サーベル [先行型]

副兵装

- 胸部ハルカン砲
- 閃光弾



RX-79[G] GUNDAM
GROUND TYPE



MOBILE SUIT GUNDAM BATTLE OPERATION 2

STAFF INTERVIEW 2018.06

リリース前に実施されたβテストは、どれくらいユーザーさんを選んでいたのでしょつか?

藤山賢彦氏 (以下、製作者) βテスト応募者に対しては想定よりも多くの方々にダウンロードいただき、1日度の鳥さか山開見え、「ごたえを感しております。ただ、金曜日と土曜日に約3時間ずつという限られた時間だったので、ダウンロードはしただけとお仕事の都合などで進めなかった方もいらっしゃるのかなと思います。

徳島雅彦氏 (以下、製作者) 飲食店の力から夜間に選ばせてくれ、とても感謝の気持ちでいっぱいでした。

神戸秋蔵氏 (以下、製作者) 一方でプレイヤさんからいただいたアンケートの回答率が高いことに驚きました。同じような形でアンケートをお願いするゲームのなかでは、かなり高い割合になります。

アンケートを食めて、ユーザーさんの反響はいかがでしたか?

藤山 アンケートにあった「よい」「悪い」といった全体評価を書いてもらう項目で、全体から10%のユーザーさんに「よい」「もしくはとてもよい」という高い評価をいただきました。また、支援攻撃や宇宙戦といった新要素について、こうしたほうがよいといった意見はいただいてもよいこと。この新要素はダメ

と見られていた方は少なく、「バトオペ2」の開発にあたって、前作から覚えていった部分に間違いはなかったと感じられました。また、βテストとは別にユーザーさんを抱いての先行体験会も行っていて、そちらでもユーザーさんが楽しんでプレイされていたのを目にしています。そして、その先行体験会後に「バトオペ2」は出撃し放題であることを初めてユーザーさんにお伝えしたんですよ。どういった反応が出るか正直ドキドキしていたのですが、みなさんから前作がわくことがありました。そこで、自分たちの目指している方向性になり自信が付きました。

徳島 βテストでは、こちらからどういう方針にしようか決めあぐねている部分を、あえてそのままにしてユーザーさんに体験してもらいました。その結果、こちらが気にしていた部分をアンケートで指摘してもらえたので、作っている側とユーザーさんで「バトオペ2」の理想形にブレがないと確認できました。そのほか、我々が気にしていなかった部分にも細かな指摘をいただいているので、取捨選択しながらユーザーさんの意見も取り入れていく予定です。改善するための意見としては、βテストのアンケートはできすぎなくらいでした。

——具体的に、こういったところが決めるあぐねていた部分なのでしょうか?

徳島 ひとつは、リプレイ機能とゲームのやり取りを取るかでね。P.S.4にリプレイ機能があることで、ゲーム性を重視してリプレイ機能を作ると自然に見えてしまったりが増えたんですよ。例えばMSが攻撃を受けたら、どんな状況でもよろけたりダウンしたりといったリアクションを取るのがリアルですね。さらに、脚部が壊れているのに繕い張りが必要でタックルができるのもおかしいとか。一方でゲーム的にはよろけられれば延々攻撃を受けてしまいがちですし、それこそ面白い人が2人がかりで1文字砲火のようなことをすると、一方的な展開になってしまいます。こういった要素をどちらに寄せていくかを定めるというのがβテストの役割でした。今お話しした例の場合、よろけもタックルの制限もリアリティを重視した形でβテストを行ったのですが、ユーザーさんからの反響を受けて、リプレイ機能には前作と同じゲーム性を重視した形にしています。この形でリアルに近づけてストレスがたまるとののなら、あえてリアリティを減らしても遊びやすさを重視したほうがいいという解釈方針が固まりました。

——サブス開始当初は、どの程度の規模で遊べるのでしょうか?

神戸 ルールは本作の基本となるMS戦や中継地点の奪い合いを主とし、ペーシングと一口でいう「ゴーストマッチ」を用意しています。



機動戦士ガンダム レイヴ 1-2
企画

徳島雅彦

Masahiko Tokushima

前作と同様、バトル面の企画や「ガンダム」チームとしての空母 M.S.デザインの範囲などを担当。ベースキャンパスのキャラクターなど、本作の世界観に関する部分も担当



機動戦士ガンダム バトルオペレーション2
アンスタントディレクター

舟谷貴史

Takashi Funatsu

神戸氏のディレクター兼任とはない。そのサポートとしてアンスタントディレクターを拝借。常にゲーム中のさまざまなデザインのチェックを担っている



機動戦士ガンダム バトルオペレーション2
設定ディレクター

神戸秋義

Akiyoshi Kanbe

前作では一度ディレクターを退いたが、本作で改めて復活。実質的には、徳島氏と分担する形で企画を担っており、神戸氏はバトル面以外のさまざまな要素を受け持つ



機動戦士ガンダム バトルオペレーション2
プロデューサー

藤山賢彦

Satoshi Fuyama

バンダイナムコエンターテインメントサイトより企画立案時から「バトル2」をプロデュースする。本人いわく、神戸氏と徳島氏がSNSで口を揃っていないように監視するものも担当

条件を共有しないプレイヤーさんのために説明すると、エースマッチというのは戦闘開始から一定時間たったタイミングで、それぞれがチームで最も多くスコアを稼いでいたプレイヤーが「エース」として選定されるルール。エースが戦闘を継続すると通常よりも多くのスコアがチームに入るのですが、エースが撃破されると通常よりも多くのスコアが相手チームに入ります。ヘンゲックよりもM.S.戦に書き加えられたルールなので、エースマッチは艦の破壊というシステムはありません。スナッチはβテストで選べたものに1スター追加した、船12スナッチ、宇宙1スターになっていきます。ただサービス開始後、そこまでプレイヤーさんにお待ちいただくことなく、新ルールや新マップを実装する予定があります。

徳島「バトル2」には前作を選んでいない人もたくさん来てくれると思います。ですから前作のサービス終了時よりは乗客を招いて初め者さんがどう遊べばいいかとまどわないようにしています。と言っても前作のサービス開始時はルールは1つ、マップも1つという形でしたので、1人当たりゲームかと思えます。

——βテストで選べたチュートリアルもありませんよね？

神戸：もちろん用意しています。また、将来的にはゲーム中で覚えておきたいアクションだとかシステムなどをピンポイントでササるボクスのものとは別の形のチュートリアルも追加していく予定です。あと、サービス開始時点で「フリー巡航」という自分のM.S.で好きな練習ができるものも用意しています。こちらはサービス開始時点では神谷さんのM.S.

Sが配置されたMAP内で自由行動できるだけののですが、アップデートでVで動くM.S.を用意することもできるようにしたいと考えています。

徳島：「フリー巡航」は前作にはなかった、進にもリサーチせずにM.S.を操作できる場所です。手に入れたM.S.の性能や、大きな射撃距離の把握など、前作をプレイしている人にも役立つと思います。

——サービス開始時点でどのM.S.の種類はどの程度になりますか？

神戸：レベルの異なるM.S.を同じものと扱って、純粋にM.S.の相対で戦えるという複雑程度です。そこから月に少なくとも2段階は追加していきます。

徳島：前作よりもM.S.の追加をテンポよく行うと準備しています。前作で使い込んでいたM.S.に乗り込みたいというユーザーさんの希望もあると思いますので、なるべく早く前作のM.S.は実装していきます。

神戸：ただ、実装の順番は前作にとらわれず、コストとM.S.のカテゴリーを考えて「コスト300付近の支援型が少ないから次のアップデートで実装する」といったように足りない部分を埋めるようにしていく予定です。

徳島：M.S.のコスト上限に制限をかけた遊びもバトルへの飽き味なので、どんなコストのM.S.をタイミング関係なく実装しても楽しめると思います。

——βテストに登場したM.S.はすべてサービス開始時に登場していますか？

徳島：そうとは限りませんが、βテストでは、あえて高コストのM.S.を用意して、低コストのM.S.が主だったときのゲームバランスを調整するということをしていました。ま

た、年戦争の持ちははずれたM.S.に対するユーザーさんの反応も良かったので、今「行った両方に合致するシム面は、製品版ではすぐには船を提案しない予定です。

舟谷貴史氏（以下、敬称略）：βテストに登場していたM.S.の7～8割程度が、サービス開始時に登場すると考えてもらえればと思います。

——オンラインロビーは、どういったものになるのでしょうか？

神戸：βテストではできることが少なく物足りない部分が多かったですが、オンラインロビーは今後出撃に飛べたときにゲーム自体を終了するのではなく「バトル2」に残ったままのんびりコミュニケーションを暇を暇にもらってイメージで作っています。今後の予定としてはロビーで人々を繋ぎ、その場にいる人だけで試合を始められたりイベント用のNPCを配置して、相手を待たない突発的なバトルを開催したりといったことでもしたいと思っています。あとは一定期間で最も多くの敵M.S.を破壊しているエースプレイヤーを紹介したり、近々リリースされる新M.S.の告知を行うなど、「バトル2」で起きている状況をニュースとして後述していくことも考えています。ロビーにいると、何かが起こる。そんな空間にしていきたいですね。

徳島：新しいM.S.を実装する際にも、ロビーの両で何やら1事のようなものが始まって、実装日が近づくと使って遊べる新M.S.のビジュアルがわかっていくみたいな仕組みも考えてみたいですね。同時にNPCの会話で、新M.S.のウケも進めればベストです。

藤山：製造途中のM.S.の前で記念写真撮るのも、おもしろいかもしれないですね。

どを配置することができなかったんです。ですが『バトオペ2』では、すでにボールとスライムが配置されているように、複数の兵器の配置が可能で、ですからある日、いつもの戦場に行ってみたら、マップが配置されていた場所の一部だけ、戦車に置き換わっているということもあります。あと今回は、前作と違って出撃し放題ですからイベントのレベルと違う、それこそ歩兵と戦車とマップだけの戦いみたいなこともできたらいいと考えています。もちろんMSで戦うのがメインの遊びなので、タイミングを見てという形にはなりますが、

——少し未来の話も聞きたいのですが、今後水中戦の実装の予定はありますか？

徳島：完全に水中にしようとして、戦えるMSが限定されてしまいます。一方で水陸両用の機体の魅力や、そのファンの多さは把握しているつもりです。ですから、実装するとしたら地上戦用のマップのなかに漂っている水辺を設けるみたいな形にしたいですね。多分、そのほうが水中オンリーの戦場よりも魅力的になると思います。

——前作にはPS Vitaの「リボートアブリ」がありました。『バトオペ2』でも似たようなものを作る予定はありますか？

神戸：さすがにPS Vitaで同じアプリを作るということはありませんが、スマホアプリなども含めると、まだ何が起きるかわからない段階です。

徳島：『バトオペ2』を盛り上げるための何かがあれば、積極的に取り組んでいきたいですね。

——もしも実験の難しさなどの障害を抜きにして『バトオペ2』に個人的に好きなMSを1機実装できるとしたら？

神戸：前作を研究機でテストしていたとき、『スーパーロボット大戦』のダイバーのモデルを山岳地帯で動かしたことがあったんですよ。

徳島：ご存知ない方のために詳しく話すと、ダイバーは全高55mと、大きいガンダム3倍、山岳地帯のアーチを見下ろすようなサイズです。

神戸：そのときに、見上げるような巨大な敵など、スケール差のある戦場の魅力を感じたんですよ。もちろん、大きなMSを登場させようとすると、それに合わせたマップの調整などであるので、そう簡単には実装できません。ですが、何かにしたいとは思っています。

徳島：もしも実装できたとしても、そのときはMSから降りられない格闘機ルールになりますね。どうしてもそれだけ巨大な機体に歩兵で近づく、テクスチャなどのアラが見えてしまいますので。

角谷：あと、巨大な敵に立ち向かう側は文句ナシに楽しいので、どうすれば巨大な機体を使う側が楽しめる内容を用意できるかが重要ですね。

徳島：自分の売れ筋は『バトオペ2』に平

宙世紀30年代あたりまでの、すべてのMSを実装することなんです。ただ『ガンダム9』に登場したMSは、かなりコンパクトなので『バトオペ2』のパイロットが乗るには難しいサイズかもしれません。あと、個人的には『MS』世代には特別な思い出のあるグフ飛行試験機を出したいですね。

神戸：前作の話でもグフ飛行試験機に触れていましたし、きっと徳島は実装に向けてこっそり動いているんじゃないかと。

徳島：グフ飛行試験機で改修が繰り返されていて、同系統だとグフ・フライトタイプが『ガンダム』史的に主なんですよ。ですからグフ・フライトタイプなら大々、実装が決定しているMSと比べて大差ない手間で実装できるでしょう。一方で非流ではなくなってしまうグフ飛行試験機を、この時代のゲームに登場させようとなると、なかなか勇氣がいますね。グフ・フライトタイプを実装してからグフ飛行試験機のことを考えると、後になるかもしれませんが、あと、実装したいMSとして選び、Oですね。あのガウのよきで高い運動性でスライムも変えたいですし、面積が広く、ワルツした外装をどう『バトオペ2』らしくアレンジしていきたいですね。

角谷：あけようと思っていたグフ飛行試験機が取れなくなってしまった。ネタかぶりを超えるなら、ブラウ・プロのようなMAが『バトオペ2』で動く変えたいですね。

徳島：ブラウ・プロに限らず、MAって、宇宙世紀の機体の1つですよ。ただ、実装する場合は広い専用のフィールドが必要になりそうかな。先ほど神戸が言っていた話にも通じますが、自分が操作して敵艦を撃破できるというよりも、AI操作の巨大ユニットをプレイヤーが協力して倒すみたいなのができればいいですね。

——藤山さんは、どのMSがいいですか？

神戸：プロデューサーの意見ですから慎重ですよ（笑）。実装したいと言われたら、我々は作りたいじゃない！

藤山：せっかく宇宙戦ができるようになったので、どういったゲームシステムで遊ぶかも含めて『バトオペ2』でデンドロビウムを見てみたいですね。

角谷：やっぱり大々なMSだった（笑）。

徳島：そこは『バトオペ2』オリジナルMSが見たいのでと言ってくれば、我々もいかに押しが得られるのに。

藤山：そういう、しがらみみたいなものは無しにしようよ！（笑）あとは、MSじゃないですけどホワイベースを見てみたいですね。

徳島：戦艦はいろいろ出してみたいですね。ただスズ・ギアのような『Zガンダム』の大型艦になると、マップ内に収まらないですよ！マップ中央に配置すると、マップ全周を埋め尽くすサイズになりますから。

——そのほか未来の展望などあれば聞かせて

ください。

徳島：戦場中に建築物が倒れて地形が変わるといったような、マップ上にも動きや変化を設けていきたいと考えています。ほかにもまだまだ試みだけではありませんが、形にもなっていないものばかりなので、できあがったら簡易ユーザーさんにお伝えしていきます。

——最後になりますが、メッセージをお願いします。

神戸：この書籍は前作をプレイしていた方が手に取ることが多いと思います。そうしたい方の中には、もっと前作の『バトオペ2』が遊びたいという人もいます。ですが前作そのままだと選好していくと、規模はどんどん小さくなっていきます。先日も暗くなってしまいます。我々は前作よりもおもしろい『バトオペ2』を作ろうとしていますので、どんな環境が待っているのかと期待しつつ『バトオペ2』を選んでほしいですね。

徳島：前作ではみなさん大変お世話になりました。一時離れていた期間もありましたが、最後までプレイヤーとしても開発者としても、前作と一緒に楽しませていただきました。『バトオペ2』はグラフィックがきれいになっただけでなく、フレームレートが安定したこともあり、同じ動きでも見え方が変わるものもあります。こういった雰囲気、手触りに近い部分も、感覚でも調整しながら『バトオペ2』には『バトオペ2』らしい感覚を残そうとしています。新しいタイトルではありますが、ふとした瞬間に『お、バトオペ2だ！』と思ってもらえるものを作っているの、あらためてお祝いしたいですね。また『バトオペ2』は前作よりも調整などを細いフットワークで行えるように、事前の準備やシステムのベース作りを行っています。みなさんに切り切るつもりはありませんが、何かのときに2人協力を求めることもあるかもしれません。一緒に『バトオペ2』を作っていればと思っています。

角谷：2人に言いたいことを言われてしまったので、ここはあえてプレイヤー視点からひとこと！「なくなってしまった遊び場を取り戻すぞ！」ということで、『バトオペ2』をよろしくお願ひします。

藤山：前作のサービス終了時のユーザーさんの嵐の嵐が、じつは会社を動かすほどの力にないんです。（これだけ愛されているタイトルなんです）とアピールすることで、『バトオペ2』というプロジェクトをスムーズに動かしました。本当にありがとうございます。まだ言えないことはたくさんあります。『バトオペ2』にはいろいろとチャレンジのできるタイトルです！バージョンアップでどんどん新しい機能を増やしていくので、いろんな人に声をかけて、一緒に遊んでみてください。みなさんの声をお借りしつつ、いいものを作っていけたらと思います。

PS4『機動戦士ガンダム バトルオペレーション2』で 使用できるプロダクトコード「DP10.000」

本編とヒビミ袋とヒを参照してダウンロードしてください。ダウンロード完了後にゲームを起動すれば、報酬窓口端末から[DUP000]を受け取ることができます。[DP]は物資配給局でさまざまなアイテム（MS、ウェアなど）と交換することができます。

※プロダクトコード受付期間 2018年8月2日(水) 00:00～2022年1月1日23:59

※予告なくプロダクトコードの受付を終了する場合があります。



機動戦士ガンダム バトルオペレーション メモリアルビジュアルワークス

2018年8月2日 初版発行

編集 電撃PlayStation編集部

本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化等）並びに無断複製物の譲渡および配付は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者などの第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

カスタマーサポート（アスキー・メディアワークスブランド）
【電話】0570-06-4008（土日祝日を除く11時～13時、14時～17時）
【WEB】<https://www.kadokawa.co.jp/>（「お問い合わせ」へお進みください）
※製造不良品につきましては上記窓口にて承ります。
※記述・収録内容を超えるご質問にはお答えできない場合があります。
※サポートは日本国内に限らせていただきます。

定価はカバーに表示してあります

※本書の内容に関するお電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。また、反論法などについてはお答えできません。ご了承ください。

カバー フォーマットデザイン 阿閉高尚

デザイン 市田正美 株式会社 陽昌堂

制作協力 株式会社バンダイナムコエンターテインメント
株式会社BBスタジオ

発行者 青柳昌行

発行 株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区高土見2-13-3
0370-06-4008（ナビダイヤル）

印刷所 国書印刷株式会社

印刷・サンライズ

“PlayStation”は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標です

Printed in Japan

ISBN978-4-04-912091-2 C10076

機動戦士ガンダムバトルオペレーション メモリアルビジュアルワークス

MOBILE SUIT GUNDAM BATTLE OPERATION MEMORIAL VISUAL WORKS





機動戦士ガンダムバトラーオペレーションメモリアルワークス
MOBILE SUITS BATTALION MEMORIAL WORKS

アスキー・メディアワークス

機動戦士ガンダム バトルオペレーション メモリアルビジュアルワークス

MOBILE SUIT GUNDAM BATTLE OPERATION MEMORIAL VISUAL WORKS



あの戦争を生き抜いた兵士たちに捧げる——

『機動戦士ガンダム バトルオペレーション』の
数多のビジュアルが、この一冊に集約!!

『機動戦士ガンダム
バトルオペレーション2』で
使用できる

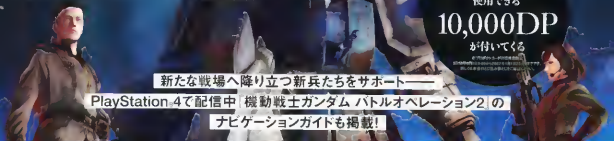
10,000DP

が付いてくる

新たな戦場へ降り立つ新兵たちをサポート——

PlayStation 4で配信中 『機動戦士ガンダム バトルオペレーション2』の

ナビゲーションガイドも掲載!



ISBN978-4-04-912091-2

C0076 V2000E

定価 本体 2,000円(税別)

KADOKAWA



9784049120912



1920076020001

MOBILE SUIT GUNDAM
BATTLE OPERATION
MEMORIAL VISUAL WORKS

機動戦士ガンダム バトルオペレーション メモリアルビジュアルワークス

MOBILE SUIT GUNDAM BATTLE OPERATION MEMORIAL VISUAL WORKS

- ゲーム内で使用された多数のビジュアルアートを一挙掲載
- 実装された全機体、バトルマップをまとめて掲載
- 開発スタッフによる振り返り総括インタビュー
- PlayStation 4「機動戦士ガンダム バトルオペレーション2」を楽しむためのナビゲーションガイドも収録
(バトル&システム解説/初期実装機体紹介/バトルマップガイド etc)
- PlayStation 4「機動戦士ガンダム バトルオペレーション2」で機体などを購入できる10,000DPを封入!

※本書が収録した内容は7/20/2016時点のものです。出版のバージョンアップやパッチなどで掲載が変更された可能性があります。

機動戦士ガンダム バトルオペレーション メモリアルビジュアルワークス

MOBILE SUIT GUNDAM BATTLE OPERATION MEMORIAL VISUAL WORKS



ISBN978-4-04-912091-2
C0076 V2000E

定価 本体 2,000円 (税別)

KADOKAWA

ASC
MEDIA
WORKS



9784049120912



1920076020001

MOBILE SUIT GUNDAM
BATTLE OPERATION
MEMORIAL VISUAL WORKS



機動戦士ガンダムバトラーオプレーション
MOBILE SUIT GUNDAM BATTLE OPERATION